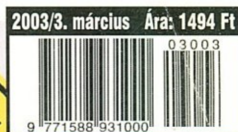
2003/3. március Ára: 1494 Ft



MULTI PLAY!



DVD-vel

PLAYSTATION2 ▪ XBOX ▪ GAMECUBE ▪ GAME BOY ADVANCE

PRIMAL

Egy démon bújt a PS2-be, és nagyon nehéz lesz őt onnan valaha is kiűzni! De ha rajtunk múlik, mi nem is akarjuk soha!

DEVIL MAY CRY 2

Danténék nem volt párja DEVIL MAY CRY után. Szegény pária! Most párja is van, de ilyen párral már eléggé tele van a padlás...

PANZER DRAGOON ORTA

A SEGA legendás sárkánylovasa hatalmas tűzijátékkal és csinnadrattával születik újjá Xboxon

LESZ MÉG TOVÁBBÁ:

DOA XTREME BEACH VOLLEYBALL

DRAGON'S LAIR 3D

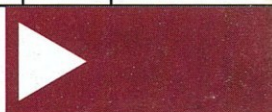
CRIMSON SKIES

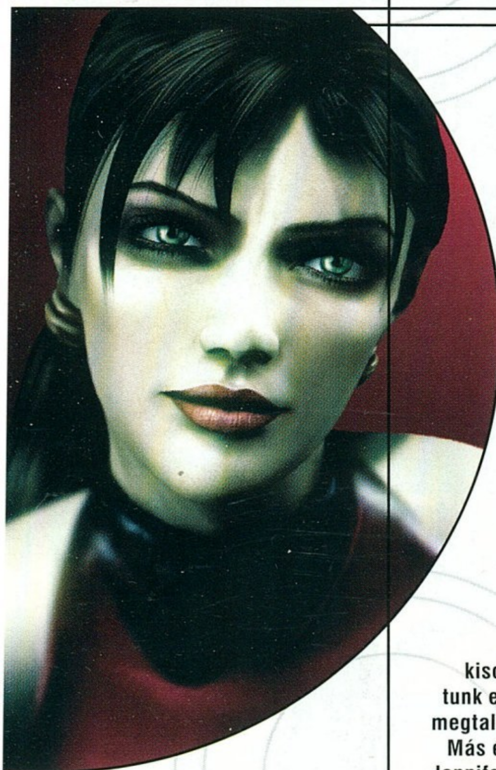
SLY COOPER

MYSTIC HEROES

JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS

NAGY HELLÓ MEGINT!





A hogy ebben a hónapban sikerült kilapátolni magunkat némi hó alól, úgy sikerült kilapátolni magunkat a karácsony alkalmából ránk borított játéközön alól is, lévén a tűzijátékot mostanra kicsit visszafogták. Na, nem mintha ellőtték volna az összes puskaporukat húsvétig, mert azért januárra is maradt bőven olyan játék, amire a túlzott fogyasztásba belefáradt játékos is vidáman kezdi emelgetni a szemöldökét. Vári Zoli például az elképesztően jól sikerült Primalben démoni sakkjátszmába kezdett a túlvilágon, és Matt Démonként tudtuk csak egy idézőkőből visszarángatni erre a létsíkra, hogy hasonló küldetésre induljon a Devil May Cry 2-ben, ahonnan nagyon gyorsan visszatért azzal, hogy mintha ennek a játéknak egy kicsit nagyobb lenne a füstje, mint a lángja (habár füst és láng aztán van benne dögivel). Grath baba új gyermekkorát éli a bícsen röplabdázó DOA-lánykák között, és tünetei roppant súlyos kórismére adnak okot: jelen állapotában legfontosabb problémája, hogy milyen körömlakk lemosót vásároljon a bűzszerész shopban, és szörnyű gyanúnk, hogy ezek a tünetek előbb-utóbb visszafordíthatatlan stádiumba juttatják, amit már Barbie-babák fésülgetése és rózsaszín plüssmacik ringatása sem stabilizálhat. Amikor megtudta, hogy a címlapon nem Tina méretes... ööö... szóval a címlapon nem Tina fog dudálni, akkor sikoltozni kezdett, és azzal fenyegetőzött, hogy alhasi görcsöket produkál, ha legalább az első oldalt nem pakoljuk vele DOA-lányokkal. (Vérfürdőt megelőzendő ott vannak lenn. Tényleg nem rosszak, de azért a mi szívünk már örökre a múlt hónapi Mommáé marad.)

Szóval sűrű volt a mostani hónap is, de közben azért szakítottunk rá időt, hogy kisorsoljuk az éves előfizetőink között a PS2-t, az Xboxot és a GameCube-ot is. Kaptunk egy csomi repit is, amitől szintén sürgősen szabadulni szeretnénk – valahol hátul megtalálod őket egy alkalmi nyerő pályán.

Más érdekes egyelőre most nincs, szóval mindenki menjen szépen a pokolba. Mármint Jenniferrel, a Primal tesztben.

Multiplay!-team

MULTI PLAY! DVD

Hírek

Trailer

Teszt

Cheatek

Tippek

Extra



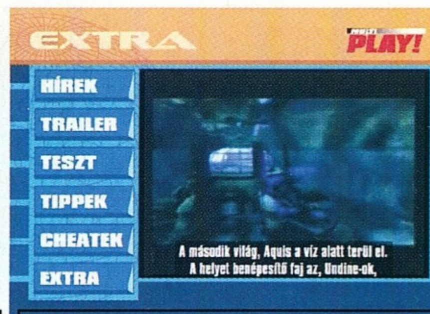
Panzer Dragoon Orta teszt



Halo 2 trailer



Primal teszt



Így készült a Primal

Kéretik elolvasni:

DVD-mellékletünk a DVD-Videó szabvány szerint készült, tehát egyaránt lejátszható PS2-n, asztali DVD-lejátszón, DVD-meghajtóval felszerelt IBM PC-kompatíbilis számítógépen, valamint Xboxon. (Utóbbi konzolnál a lejátszáshoz szükség van DVD-kitre is!)
A DVD-n található videó- és képanyag szemlélése közben kérjük vegyétek figyelembe az alábbiakat:

– A DVD kapacitásának határai miatt a teljes képanyag TÖMÖRÍTETT formátumban tartózkodik a DVD-n, ami magával vonja, hogy az eredeti játékhoz képest a képminőség romlik!
– Jónéhány videóanyagot nem az általunk használt PAL-szabvány szerinti képmegjelenítési formátumban kaptunk, és átalakításakor a képminőség szintén romlott!
– A videóanyagok jelentős része nem a végleges, hanem a félkész állapotban lévő játékokról készült!

Ha tehát valamelyik játéknál a látottak nem töltenének el megelégedéssel, akkor elsősorban a technikai korlátainkra, vagy az általunk elkövetett hibákra gyanakodj – és ne a félkész játékot minősítsd! Kösz. Jó szórakozást!







DVD Melléklet

Tartalom 2003. Március



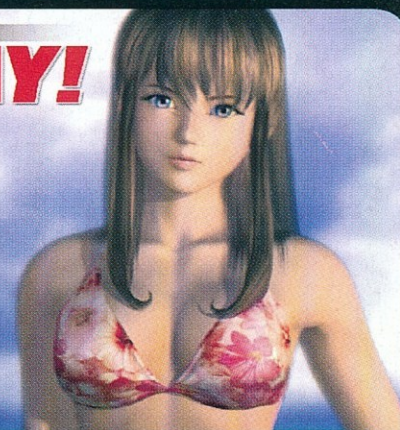

Sly Racoon 55


Primal 40


Devil May Cry 2 46



DOA Xtreme Beach Volleyball 50



Hírek



Előzetesek



Tesztek



HÍREK

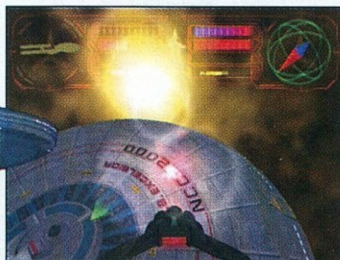
ÚJDONSÁGOK JÖVŐNÉZŐ MEGJELENÉSEK TOPLISTÁK

STAR TREK SHATTERED UNIVERSE

Kiadó: TDK **Fejlesztő:** Starsphere
Megjelenés: 2003. nyár (NTSC)

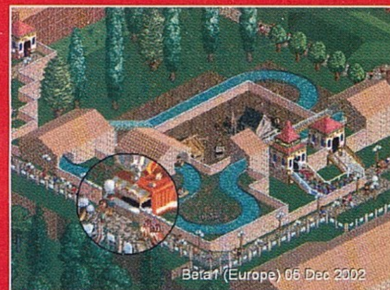


Már elég rég jelent meg konzolra Star Trek-játék, de hamarosan minden rajongó vígan kalandozhat kedvenc világában. Illetve annak egy felkavart változatában, a Shattered Universe ugyanis arról szól, hogy az USS Excelsior, Sulu kapitánnyal az élén, átkerül egy másik valóságba. Itt minden másképp alakul, mint rendesen: a klingonok lesznek a jófiúk, az emberek pedig a gonoszak, a Föderáció pedig egy ördögi és elnyomó hatalom. Maga a játék azonban már nem ilyen meglepő: egyszemélyes vadászhajókban kell manővereznünk, és lelövöldöznünk mindenkit, aki csak ellenünk fordul. A sztori az ígéretek szerint igen összetett lesz, és néhol mi is beleszólhatunk az alakulásába, többféle befejezést terveznek az alkotók. A játékot az eredeti tervek szerint az Interplay adta volna ki még 2001-ben, de azóta ők a csőd szélére sodródtak, így – annak ellenére, hogy a Star Trek-jogok már az Activisionhöz kerültek – a TDK lépett elő kiadóvá.

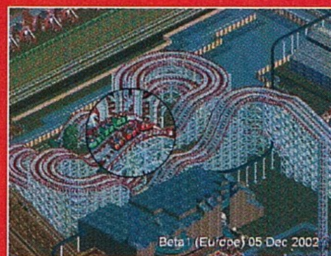


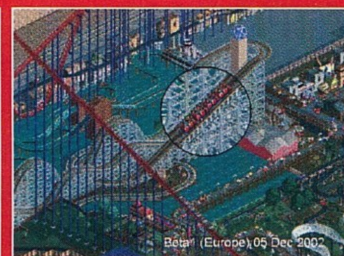
ROLLERCOASTER TYCOON

Kiadó/fejlesztő: Infogrames
Megjelenés: 2003. március (NTSC)



Vidámparkot tervezni és működtetni jó dolog. Ezt már tudhatjuk az EA-féle Theme Park-játékokból is, és nemsokára megtapasztalhatjuk az Infogrames jóvoltából is. Az eredeti RollerCoaster Tycoon 1999-ben jelent meg PC-re, és ez bizony alaposan meg is látszik rajta: ne kerteljünk, a játék ronda
n néz ki. Ez persze egy gazdasági szimulátorban a legutolsó szempont, a RCT pedig ezen programok közül a legösszetettebbek között van. A program csökkentett áron kerül majd a boltokba, ráadásul tartalmazza a két külön kiadott kiegészítőt, a Corkscrew Folliest és a Loopy Landscapest is. Így már majdnem száz küldetésünk lesz, melyekben előre megadott körülmények között kell sikerrel szerepelnünk (például egy lepusztult parkot kell rendbetenni). Parkunkban rengeteg boltot és attrakciót helyezhetünk el, de a lényeg persze a hullámvasutakon van, hiszen a legnagyobb bevételt általában ezek jelentik. Amellett, hogy lemodellezték a világ hullámvasútjainak nagy részét, a saját szájízünk szerint is készíthetünk ilyeneket.





SUPERFARM

Kiadó: ? **Fejlesztő:** Asobo Studio
Megjelenés: 2003. nyár (NTSC)



A Kalistotól 2002 tavaszán lelécelt játékfejlesztők egy új stúdiót alakítottak, és nemsokára elkészülnek első programjukkal. A Superfarm története elég blőd: az állatok boldogan éldegélnek a tanyán egészen addig, amíg meg nem jelenik köztük a bögyös Pamela, a legdögösebb pulyka, aki valaha is tojásból kelt ki. Persze minden állat megpróbálja megszerezni magának a nőt, és hamarosan elmérgesedik közöttük a viszony: megpróbálják a földbe döngölni egymást, hogy bebizonyítsák, ők a farm legerősebb kanjai. Így tehát tíz őrült állattal szállhatunk harcba, kicsit a War of the Monstershez hasonló módon. Összesen húsz pálya lesz (pl. egy zuhanó repülőgép szárnya és egy eszkimó-város), tömve mindenféle felvehető, aktiválható cuccal. Egyszerre négyen lesznek az arénában, és akár mindegyik szereplőt irányíthatja emberi játékos is. A francia fejlesztők jelenleg kiadó után kajtatnak (Japánra vonatkozóan már eladták a jogokat), és már előkészületi fázisban van következő programjuk is, melyről csak annyit árultak el, hogy ennél kicsit komolyabb lesz.



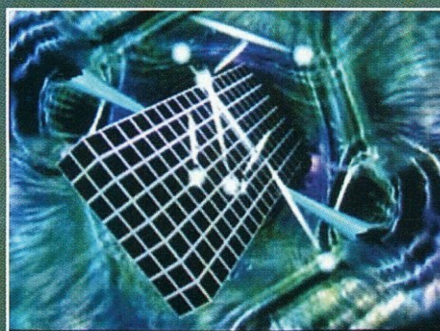


UNITY

Kiadó: ? **Fejlesztő:** Llamasoft
Megjelenés: 2003 vége (PAL)

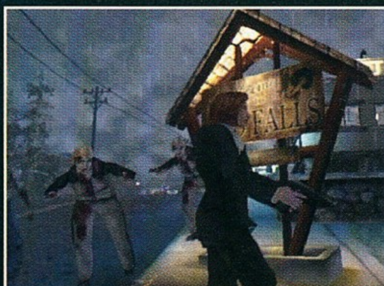
Jeff Minter, a teve- és lámaimádatáról is ismert, a Tempest-széria, illetve más, kissé elvont játékok mögött álló játéktervező sosem követte az elmúlt húsz évben fel- és letűnő trendeket. Ez alól a Unity sem lesz kivétel: ezúttal is egy bizarr lövöldözős játékhoz lesz szerencsénk, vagy ahogy Jeff fogalmaz: "a Unity egy mesés utazás lesz egy folyamatosan változó, absztrakt, háromdimenziós térben". Ezen felül a játékban még igen fontos szerepet kap a zene, és annak ritmusa, így tehát aki ezen az alapon valami Rez-féle dologra gondol, az jó helyen keresgél. Bár egy interjúban Jeff kijelentette, hogy egyelőre még ő sem tudja pontosan, hogy milyen is lesz a végső verzió, az mindenesetre biztos, hogy négyen lehet majd játszani vele. Az egy főből álló Llamasoft munkáját Peter Molyneux (a Populoust megálmodó játéktervező) és az általa vezetett Lionhead segíti, már csak azért is, mert nagy tisztelői az "őrült" Mintersnek. (A képek egyelőre a Unity elkészítéséhez használt VLM-3 programból valók, de a végleges változat is ilyesmi lesz.)



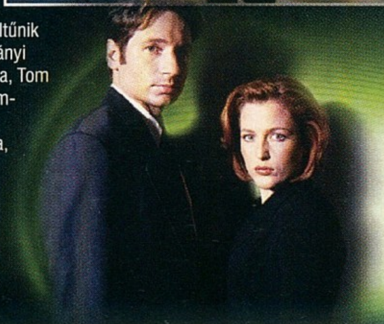


THE X-FILES RESIST OR SERVE

Kiadó: Vivendi Universal **Fejlesztő:** Black Ops
Megjelenés: 2003. május (NTSC)



Az eddigi egyetlen X-Aktás játék konzolokon egy gyengécske interaktív mozi volt PSX-en, amelyben eleve azzal kezdődött minden gond, hogy ismeretlen ügynököket kellett benne irányítanunk. A második azonban egy Resident Evil-stílusú túlélő horror lesz, és szerencsére ezúttal a fejlesztők rendelkezésére áll a tíz széria teljes egésze. Így minden ismerős feltűnik a színen, a két főszereplőtől kezdve a "cigarettás emberig" (a színészekkel több, mint 12 órányi párbeszédet rögzítettek). A sztori – melynek megalkotását az utolsó két év forgatókönyvírója, Tom Schnauz végzi – egy csendes amerikai városkában kezdődik. Különös gyilkosságok, szellemészlelések és más paranormális tevékenységek kivizsgálására érkezik ide Scully és Mulder, és a gyilkost végül Szibériában tudják utolérni. Itt azonban rábukkannak egy idegen űrhajóra, és a játék végére még a Föld kolonizációját is sikerül megakadályozniuk. A standard FBI-felszerelés (9 mm-es pisztoly, Magnum, shotgun) mellett igen fontos lesz a zseblámpa, amivel az amúgy sötét helyszíneket vizsgálhatjuk át. A két karakter eltérő játékmenetet eredményez: Mulderrel többet kell harcolnunk, míg Scullyval inkább a logikai feladatok, a bizonyítékok felkutatása, illetve a boncolás (!) lesz előtérben. A DVD-n rengeteg extra – interjúk, (ál)dokumentumfilmek – lesz, és az igazi fanoknak az is nagyon fog tetszeni, hogy a játékban kismillió utalás lesz a tévésorozat epizódjaira.



APRÓLÉK

■ A TDK már bőszen készíti a következő Robotech játékot, melyet 2004-ben szeretnének kiadni, erőteljes online támogatottsággal.

■ Az előző számunkban tesztelt Star Wars: Clone Wars megjelenik Xboxra is, két fontos újdonsággal: az ígéretek szerint sikerült eliminálni a szaggatást, illetve akár nyolcan is harcolhatunk Xbox Live-on keresztül.

■ A GoldenEye 007 és a Perfect Dark fejlesztésének vezetője, Martin Hollis egy új céget alapított két éve. A Zoonami első játéka csak GC-re készül, és egyelőre Game Zero munkacímen fut. A teljes titokban fejlesztett játékról csak annyit tudni, hogy sci-fi környezetben játszódik, és az E3-on fogják bemutatni.

■ Az Acclaim közlése szerint az Xbox- és GC-tulajoknak sem kell lemondaniuk a Burnout 2-ről, mert a kiváló program május környékén megjelenik erre a két gépre is. Egyelőre nem közölték, hogy a fél év alatt fejlesztettek-e a programon bármit is.



■ A PS2-re és Xboxra készülő Midnight Club 2 kihasználja majd az Xbox Live-ot: új kocsikat és motorokat lehet majd letölteni hozzá.

■ Márciusban kerül az amerikai boltokba az Amplitude, a tavaly kiadott Frequency folytatása. Ezúttal is ismerős előadók (pl. David Bowie, Garbage, Weezer) műveit kell remixelnünk, de ezt akár már egymás ellen, online is megtehetjük.



■ A RenderWare multiplatformos fejlesztői felület megalkotói, az angol Criterion bejelentette, hogy az enginejüket használó eddigi 130 (százharminc!) játék bevétele meghaladta a kétmilliárd dollárt! (Többek között a GTA3/Vice City és az új Mortal Kombat is ezzel készült.) Jelenleg több, mint 300 fejlesztés fut a RenderWare-t használva.

■ A Kuju által fejlesztett Lotus Challange Xbox-verzióját a Xicat fogja kiadni, Motor Trends Lotus Challange néven. Arról nincs hír, hogy a GC-verziót is ők jelentenék meg.

APRÓLÉK

■ A CES kiállításon Bill Gates kijelentette, hogy körülbelül három évbe telne, amíg egy olyan kézikonzolt tudnának alkotni, aminek teljesítménye azonos az Xboxéval. Ez persze nem jelenti, hogy dolgoznak is az ügyön, de legalább a Nintendóra megpróbáltak ráijeszteni.

■ A Rage (Incoming, GunMetal, David Beckham Soccer) csődbe ment, és mivel senki nem volt hajlandó kölcsönt adni nekik, kénytelenek voltak mindenkit kirúgni, a fejlesztéseket (Rolling, Andy McNab's Team SAS) pedig leállítani. Egyedül az Xbox Live-kompatibilis Lamborghini nem tűnt el a süllyesztőben, mert azt a Microsoft megvette.



■ Nagy-Britannia kulturális minisztere kijelentette, hogy a játékok az "erőszak pornográfiájára" épülnek, és nélkülözik az emberiesség szépségeit is. Azt azért hozzátette, nem hiszi, hogy bárki a játékok miatt lenne gyilkos, vagy akár csak agresszív. (A kulturális miniszterektől viszont rendszeresen felmegy a vérnyomás!)

■ Az Electronic Arts csökkentette Ausztráliában a GameCube-játékok árát, hogy ezzel is növelje a gép (és persze ezzel a szoftvereik) iránti keresletet. Egyelőre nem jártak sikerrel, decemberben mindösszesen 5846 GC-t értékesítettek a szigetországban, szemben a 84.477 PS2-vel és 45.939 Xbox-szal.

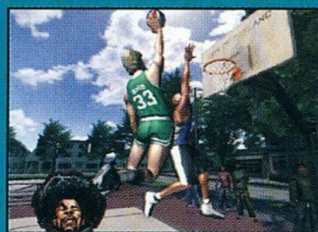
■ Egy féléves kutatás eredményeként arról számoltak be amerikai szociológusok, hogy a fiatalok körében a számítógépes és a konzoljátékok népszerűsége miatt radikálisan csökkent a vadászni és horgászni kedvelők száma. (Arról nem szólt a nagyon okos kutatás, hogy ez vajon összefüggésben van-e a halász-vadász-madarász szimulátorok eladásaival.)

■ A Digital Extremes bejelentette, hogy egy javító patchen dolgoznak, ami az Unreal Championship internetes részében foltoz be pár hibát. Mostanában ettől zeng a net, hogy ez a "vég kezdete", mert a konzoltulajdonosok eddig még a szó létezéséről sem hallottak. (Akit nem sújtott még az szerencse, hogy PC-n próbált meg valamit futtatni: patch = a boltokba került "végleges" játék ismert hibáit javító szervizcsomag(ok). Egyes esetekben nagyobb, mint maga a játék...)

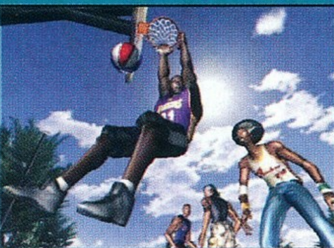


NBA STREET VOL. 2

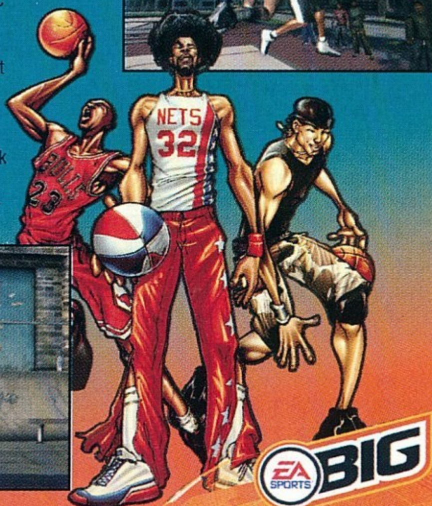
Kiadó: Electronic Arts **Fejlesztő:** NuFX és EA Canada
Megjelenés: 2003. május (NTSC)



Az EA tavalyi streetball-programja elég nagy siker lett, ezért aztán a folytatás is már előrehaladott állapotban van. Akik azt szerették, ezt isteníteni fogják, mert a készítők szinte mindent továbbfejlesztettek. Immár 145 jelenlegi NBA-játékos, 25 legendás kosaras (pl. Larry Bird, Magic Johnson, Clyde Drexler), illetve hat híres streetball-játékos lesz választható – utóbbi két csoport persze csak akkor, ha a "Be a Legend" játékmódban megszereztük őket. Felturbózták a karaktergenerálást is: győzelmeinkkel kártyákat szerezhetünk, amelyeket új ruhákra és speciális mozdulatokra válthatunk be. Ezúttal mindhárom konzolon lehetőség lesz négyen is játszani (PS2-n természetesen csak multitappel), és a küzdelmekhez rengeteg szabályt állíthatunk be (az egyik legérdekesebb a Dunk Only, amikor csak zsákolással lehet pontot szerezni). A trükkös mozdulatokkal lenyűgözhetjük a közönséget, és ha betelik az ő lelkesedésüket szimuláló mérce, akkor igen látványos mozdulatokat adhatunk elő. Sőt, ha nem használjuk el azonnal, hanem kétszeresen töltjük fel, akkor az egész csapatunk bevadul, és kis ideig győzhetetlenek leszünk.









FUGITIVE HUNTER

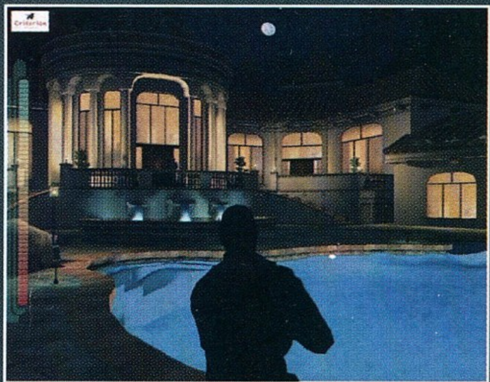
Kiadó: Infogrames **Fejlesztő:** Black Ops
Megjelenés: 2003. tavasz (NTSC)

Bár a képek alapján a Fugitive Hunter egy átlagos (és tegyük hozzá: egyelőre nem túl szép) FPS-nek tűnhet, mégis sok tekintetben eltér a megszokott sémáktól. Egy olyan fejvadászt alakítunk, aki olyan gengsztereket kap el, akik eddig megszöktek mindenki más elől. Jack Sevaer boldogan végzi dolgát, amíg egy szép napon fel nem robbantják munkáltatója központját. Ettől derék karakterünk feje igencsak bedurran, és bosszúvágytól fűtve ered a tettesek után. A bűnözőket – akiket egyébként az FBI tíz legkeresettebb embere alapján mintázták – azonban nem lelőnünk kell, hanem élve kell elkapnunk. Ezért aztán amikor eljutunk a keresett figurához, akkor nem végezhetjük ki (persze testőreit kedvünkre lemészárolhatjuk), hanem külső nézetből kell levernünk. Mintha csak egy verekedős játékban lennénk: ütésekkel, rúgásokkal, kombókkal kell leterítenünk áldozatunkat. A küldetések hat helyszínen játszódnak: Miamiban, Utahban, Párizsban, valamint a Karib-szigeteken, Németországban és Afganisztánban (Oszamát is el kell tángálnunk). Lesznek kisebb lélegzetű mellékküldetések, ahol pénzt kereshetünk, amiből vehetünk magunknak lőszert, új fegyvereket, valamint különféle kiegészítőket (pl. gránátokat, távcsövet vagy hangtompítót).

CRIMSON FIRE

Kiadó: ? **Fejlesztő:** Criterion
Megjelenés: ?

Már régóta terjednek pletykák, miszerint a Criterion a legnagyobb titokban egy "Halo-verő játékon" dolgozik, kizárólag PS2-re, amit hivatalosan a májusi E3-on fognak bemutatni. Egy kommandós-játékról van szó, ahol egy négyfős alakulat élén kell végrehajtanunk a különböző küldetéseket. Ezt nem csak egyedül, hanem együttműködve ketten, vagy akár négyen (link-kábellel) is megtehetjük. Ráadásul online is játszható lesz, amikor két csapat küzd majd egymás ellen. Karaktereink igazi személyiséggel rendelkeznek, a tervezők szerint azért, hogy ez a játéknak "hollywoodi akciófilmes ízt kölcsönözzön". A grafika is igen ütősnek ígérkezik, ezen felül az összetett feladatok végrehajtására is képes MI-t, valamint a valóságos fizikát emelték ki, mint a program legnagyobb erényeit. A fentiek, illetve a képek alapján azt hiszem elmondható, hogy a Halohoz semmi köze nem lesz a játéknak, viszont annál nagyobb konkurenciát jelent majd a jövőbeli Rainbow Sixeknek. A kiadó valószínűleg a Sony lesz, de erről, valamint a pontos megjelenési dátumról még semmi hivatalosat nem tudni.



MEN OF VALOR VIETNAM

Kiadó: Vivendi Universal **Fejlesztő:** 2015
Megjelenés: 2004 (NTSC)

A Vivendi a PC-s Medal of Honor sikerét látva (többek között test-vérlapunkban, a Gamerben is az "év FPS-e" lett) leszerződtette a fejlesztőket egy játék erejéig. Mint az a címből is kitűnik, ezúttal nem a világháborúban vehetünk részt, hanem a 16 éven keresztül húzódó vietnami háborúba kell ellátogatnunk. A játékot a legújabb Unreal-motor hajtja, és már az első képek is igen szépek – hát még ha hozzávesszük, hogy legalább egy évük van még a csiszolgatásra (sőt a megjelenési dátumként megjelölt 2004 ennél akár sokkal többet is jelenthet). Egyébként az akció nem a hősködésre – azaz stílszerűen: rambózásra – épül, hanem a katonatársainkkal való együttműködésre. Ez nem csak azt jelenti, hogy a legtöbb küldetés-ben gép által irányított társakkal leszünk körülvéve, de azt is, hogy kooperatív módban is végigjátszhatjuk az egész játékot. Persze lesz többjátékos-mód is, dögivel, remélhetőleg Xbox Live-támogatással.





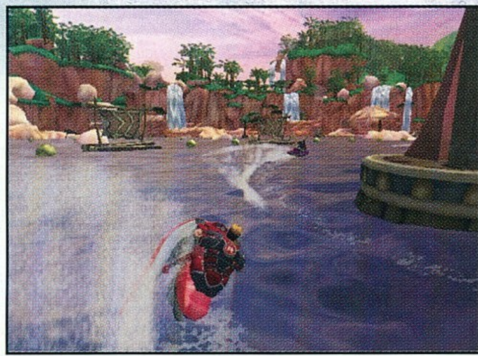
SPLASHDOWN 2

Kiadó: THQ **Fejlesztő:** Rainbow Studios
Megjelenés: 2003. nyár (NTSC)

A tavaly elég szép sikert aratott Splashdown jogain ki-csit vitatkozott a Rainbow és az Infogrames (az egykori kiadó), de végül az előbbi nyert, és immár a THQ szár-nyai alatt készítik a folytatást. Természetesen minden szebb, minden jobb, az amúgy is gyönyörű vizet tovább-fejlesztették, és már lehetőség lesz óriási hullámok meglovaglására is (azért a képek alapján úgy tűnik, hogy a gépek által felvert vizet még lenne hova szépíteni...). A pályák még inkább elszakadnak a realitás talajától, többek között valószínűleg lesz egy gyors hegyi patak, de akár kalózhajók között is lavírozhatunk. Lesznek megint arénapályák is, ahol új trükkökkel kápráztathatjuk el a nézőket, valamint be-építenek pár új játékmó-dot, például a Technical Time Trialt, ahol időre kell előadnunk bizonyos mutatványokat – tiszta vízi-Tony Hawk!







PITFALL HARRY

Kiadó: Activision **Fejlesztő:** Edge of Reality
Megjelenés: 2003. ősz (NTSC)

Pitfall Harry már elég öreg harcos, hiszen először 1980-ban élhettük át kalandjait Atarin, és azóta szinte minden elképzelhető platformra kijött valamilyen verzióban, legutóbb 1998-ban PSX-re. Az Activision nemrég bejelentette, hogy ez továbbra is így lesz, mindhárom modern konzolra kiadják a leg-újabb kalandot. Hátizsákos hősünk természetesen ismét kincsre vágyik, szóval valahol egy dél-amerikai dzsungel mélyén kereshetjük újra az aranyat. Természetesen mások is pályáznak a cuccra, ezért aztán Harrynek mindig a durvább útvonalon kell haladnia, ahol hemzsegnek a skorpiók, krokodilok és kígyók. Az elől-ük való menekülésen kívül még indákon kell lengedeznünk, sötét barlangokban csapdákat kerül-getnünk, és néha még egy-egy logikai feladvány megoldása is kötelező lesz.





APRÓLÉK

- A Mortal Kombat: Deadly Alliance az amerikai megjelenését követő 40. napon lépte túl az egymilliós példányszámot.

- A LucasArts 2003 májusáig elhalasz-totta az Knights of the Old Republic Xbox-változatának megjelenését.

- Az Enix amerikai kirendeltségének vezetője közölte, a Star Ocean 3 pontos megjelenését firtató kérdésekre, hogy 2003 végére tervezik. Pár nappal később egyébként az Enix of America megszűnt, hiszen a terjesztési, fordítási munkálatokat a SquareSoft (illetve áprilistól a Square Enix) veszi át.

- A The Sims PS2-es verziójából a megje-lenésének napján 130.000 példány fogyott, ami több, mint a Medal of Honor, a Harry Potter 2 vagy a The Two Towers hasonló teljesítménye. A program márciusban jelenik meg GC-re és Xboxra.

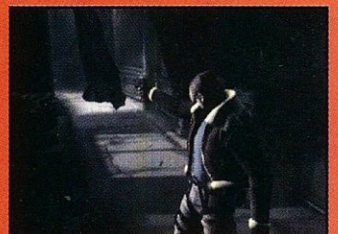


- Az Infogrames megvásárolta a Le Mans-versenyek jogait, így az elkövetke-zendő néhány évben csak ők készíthetnek játékot a híres 24-órás futamok alapján.

- A Shinobit (a tesztet lásd előző számunk-ban) Európában a Sony fogja terjeszteni, a megjelenési dátum május közepe.

- A Die Hard Vendetta (eddig csak GC-re megjelent FPS) nemsokára megjelenik PS2-re is, kibővített többjátékos-móddal.

- A Capcom amerikai szárnya meglehető-sen nagy bakit követett el, állításuk szerint csak "kommunikációs zavarnak" volt köszönhető, hogy az előző számunkban be-mutatott öt GC-játékot teljesen exkluzívnak nevezték. Most kijavították magukat annyi-ban, hogy csak a RE4 lesz kizárólag GC-n kapható, a másik négy viszont átkerül(het) más platform(ok)ra is. Aztán hozzátették, hogy egyelőre nem készítik a különböző verziókat, de a lehetőség nyitott.



- Az eddig csak GC-re megjelent Godzilla: Destroy All Monsters Melee kijön Xboxra is. Az átirat egy új karaktert (Mechagodzilla 3), két új pályát, saját zenék hallgatásának lehetőségét, illetve új játékmódokat is fog tartalmazni.

APRÓLÉK

■ A Sega of America elnöke váratlanul lelépett a japán cégtől, és átigazolt a Microsofthoz.

■ Az Electronic Arts egymilliárdos készpénzállománya mellé kétmilliárd dolláros kölcsönt vett fel, amit egyrészt a belső átalakításokra költ (a cég legnagyobb részét Los Angelesbe helyezik át, ahová egyébként még 300 embert akarnak fölvenni) másrészt pedig valószínűleg kisebb-nagyobb fejlesztőcsapatok felvásárlására. Első számú célpont lehet a Vivendi Universal, "akiket" a francia anyacég árul, de japán üzleti források szerint ennyi pénzért akár a Nintendót is megvehetnék (szerintünk ez azért durva lenne…). Nem sokkal lapzárta előtt érkezett a hír, hogy a Vivendi visszautasította az Electronic Arts ajánlatát a VU-ra, mert túl kevésnek találták a felkínált összeget (egy-másfél milliárdra teszik a VU értékét). A Vivendi az EA mellett tárgyalásokat folytat még a Sonyval és a Microsofttal is. A szerencsés vásárló egyébként olyan fejlesztőkkel és játéklicencekkel lenne gazdagabb, mint a Blizzard (Diablo, StarCraft, WarCraft), a Sierra (Tribes, Gyűrűk Urakönyvek, SWAT), a Valve (Half-Life) vagy az Universal Interactive (Spyro, Crash, Universal-filmek).

■ A Midway a program PS2-es verziójának gyenge szereplése miatt leállította a Haven: Call of the King GC- és Xbox-verziójának a fejlesztését.

■ Az Electronic Arts szerezte meg a készülő Looney Tunes: Back In Action című egész estés rajzfilm játékjogait. A programot PS2-re, GC-re és GBA-ra az angol Warthog (Mace Griffin: Bounty Hunter) fejleszti.

■ Az Activison megállapodott a DreamWorks filmstúdióval, hogy ezentúl ők készítik az animációs filmjeik játékátiratait. Ez egyrészt vonatkozik a Shrekre (aminek a jogai eddig a TDK-nál voltak), másrészt pedig a következő három alkotásra. A következő három film címe: Sharkslayer, Madagascar és Over the Hedge.

■ Az Infogrames nem csak Xboxra adja ki a kicsit felújított V-Rally 3-at, mint előző számunkban említettük, hanem GC-re is. Hasonlóképpen, a Dragon Ball Z: Budokai is kijön GameCube-ra.

■ Bár ez nem feltétlenül érdekel sokakat (*Dehogynem! A pár év múlva nagyapa korba lépőket! – a szerk*), de január 28-án megdőlt az 1983 óta fennálló rekord a Super Zaxxon nevű játéktermi masinán. Donald Hayes 496.950 pontot szerzett. Mellesleg elég különös ügy lehet, ugyanis ő tartja a rekordot a TRON-ban és az ősi Centipede-ben is.

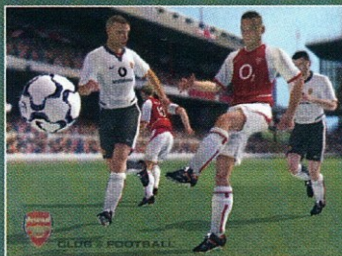


CLUB FOOTBALL

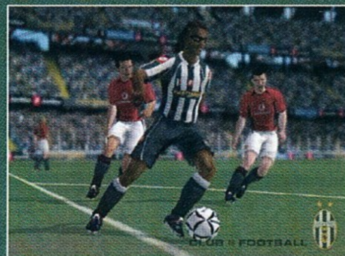
Kiadó: Codemasters **Fejlesztő:** Codemasters Football Studio
Megjelenés: 2003. tavasz (PAL)



Ez a hír valójában nem is egy játékról szól, hanem tulajdonképpen 15-ről, mert a Codemasters az új focijában egy teljesen új módszert választott: különböző klubcsapatok alapján külön játékokat készítenek. Őszintén szólva nem biztos, hogy ez be fog jönni, mert az eddigiek alapján a mindössze annyit tud a játék, hogy a csapatok minden tagját felismerhetőre formálták (ami Barthez esetében mondjuk nem nagyon sikerült), a megszólalásig hasonlítanak a stadionok az igazira, és a szurkolók a saját dalaikat éneklik. Ez pedig már a legtöbb játékban amúgy is így van, úgyhogy kérdés mennyire lesz kelendő egy olyan fociprogram, amiben csak egyetlen csapatot irányíthatunk (az meg más kérdés, hogy ez egyben azt is jelenti-e, hogy nem lesz többjátékos-mód), még ha azok a világ élvonalába is tartoznak: Arsenal, Aston Villa, Chelsea, Leeds, Liverpool, M. United, Rangers, Dortmund, Hamburg, Bayern, Ajax, Barcelona, Milan, Inter, Juventus. A lista impozáns, bár úgy látszik, a Real Madridra vagy a Laziora már nem tellett (az utóbbinak mostanában úgyis jól jönne minden egyes dollár).





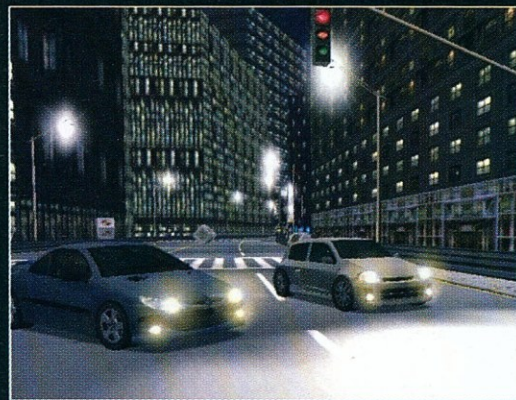


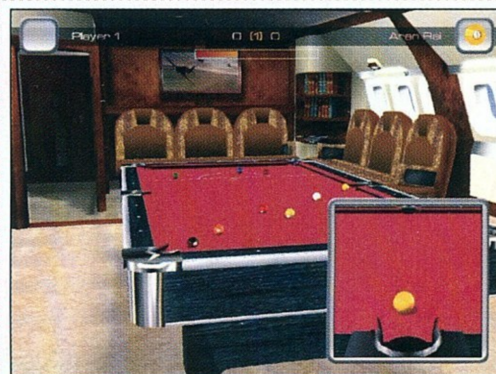
DOWNTOWN RUN

Kiadó/Fejlesztő: Ubi Soft
Megjelenés: 2003. április (PAL)

Valószínűleg a Project Gotham Racing sikerét irigyelte meg a Ubi Soft, mert egy ahhoz igen hasonló játékon dolgoznak gőzerővel. A Downtown Runban is igen fontos lesz a veszélyes vezetés: a farolások, a majdnem ütközések után ugyanis presztízs-pontokat kapunk, amikkel a rejtett autókat és pályákat nyithatjuk meg. Nyolc autógyár 14 típusa lesz kipróbálható, köztük például az Audi TT vagy a Peugeot 206CC – tehát a legmenőbb városi kocsik. Összesen 26 pályán próbálhatunk szerencsét, melyek egy-egy város "hangulatát fogják tükrözni", azaz mindenhová berakják a híresebb épületeket. A játék érdekessége, hogy versenyzés közben 12 különböző cuccot szedhetünk fel, a turbózástól kezdve a fegyverekig. Hogy ennek milyen hatása lesz egy amúgy realisztikus versenyjátékra, azt nem tudni, mindenesetre első hallásra jó nagy marhaságnak tűnik. A Downtown Runban nyolc eltérő játékmód lesz, melyek nagy részét osztott képernyőn is kipróbálhatjuk.



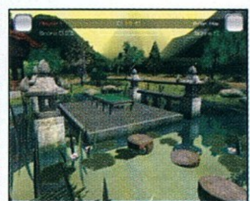
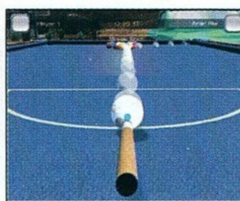




EXTREME POOL

Kiadó: ? **Fejlesztő:** Graphic State
Megjelenés: ?

Az eddig kizárólag GBC-re és GBA-ra fejlesztő Graphics State, nagy csöndben elkészítette első játékát a nagyobb konzolokra. Híreink között ez igazi unikum: az Extreme Pool már készen van, csak kicsit későn álltak neki kiadót keresni a srácok, ezért a játék sorsa még a levegőben lóg. Pedig amúgy a képek alapján nagyon szépnek tűnik, és a fejlesztők állítása szerint a fizikai motor is megfelel a legmagasabb elvárásoknak is. A karrier-módra is nagyon rámentek, rengeteg bajnokságban vehetünk részt, de emellett mi is kialakíthatjuk a saját szabályainkat. Hogy miért extrém a játék, arra egyelőre nem sikerült rájönnünk, hacsak nem a szokatlan hátterekre (japán kerti tó közepe vagy parkoló) utalnak ezzel.

INDYCAR SERIES

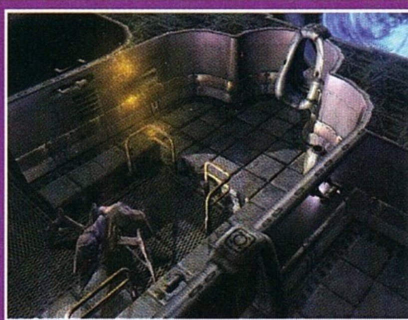
Kiadó: Codemasters **Fejlesztő:** Brain In A Jar
Megjelenés: 2003. tavasz (NTSC)

A Colin 3 és a Toca Race Driver után nemsokára jön a szimuláció-specialista Code Masters következő programja. Ezúttal egy tipikus amerikai versenyszámot, az Indycart dolgozzák fel, természetesen annak minden velejárójával. A versenyeket felvezető képsorokat az igazi közvetítések után mintázzák, kommentátornak az ESPN sportcsatorna emberét kérték fel, és megszerezték az utolsó szezon teljes licencét. Három nehézségi fokozat lesz, a könnyűvel mindenki boldogulni fog, hiszen rengeteg segítség lesz bekapcsolva, nehéz fokozaton azonban már olyanra is oda kell figyelnünk, hogy az ellenfelek által keltett szélárnyékot kell használnunk előzéskor, mi határozzuk meg a tankolási taktikát, ráadásul ilyenkor már minden versenyző a modellezett személyisége alapján fog viselkedni. A teljes bajnokság végigjátszása mellett kipróbálhatjuk a gyakorló-módot, ahol Eddie Cheever, korábbi Indy 500-győztes mutatja meg a trükköket. PS2-n két, Xboxon négy részre osztott képernyőn is vetélkedhetünk.









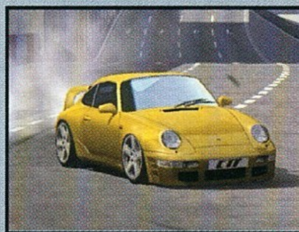
ALIEN BREED 2K4

Kiadó: ? **Fejlesztő:** Team 17
Megjelenés: 2004 (PAL)

Még mielőtt a Team 17 fejlesztői között kitört volna a Worms-láz, Amigán rengeteg programmal villantottak. Ezek közül az egyik leghíresebb az Alien Breed volt, egy felülnézetet használó mászkálós-lövöldözős játék. A sorozat eddig két részt ért meg a '90-es években, és jövőre megjelenik a harmadik epizód is. A képek alapján nem sok változott, csak a felülnézetet cserélték döntött kamerára, és persze a grafikát turbózták az egekbe. Érdemes megjegyezni, hogy az eredetit készítő csapatból sokan dolgoznak az új részen (például a vezető grafikus és a vezető designer), így a hangulat is hasonlónak ígérkezik. A játék főként az akcióra épül, de néhány helyszínen szükség lesz lopakodásra is, valamint karaktereink fejlesztgetésére – mind tulajdonságainkat, mind felszerelésüket felturbózhatjuk. Természetesen lesz többjátékos-mód is, de ennek módjáról egyelőre még nincsenek információk. Bővebbet majd akkor tudunk elárulni, ha a Team 17 megállapodott egy kiadóval – elmondásuk szerint rengetegen jelentkeztek.

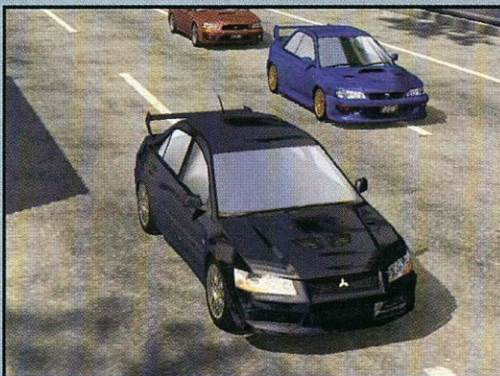
GROUP S CHALLENGE

Kiadó/Fejlesztő: Capcom
Megjelenés: 2003. május (NTSC)



A Sega után a Capcom is megpróbálja megalkotni az "Xbox Gran Turismóját", ők is egy realisztikus autóversenyen dolgoznak (előző számunkban már megemlítettük, igaz, Circus Drive néven – Japánban az is maradt a neve). A Group S Challenge az egyszemélyes játékra épül (nemhogy az Xbox Live-ot nem támogatja, de csak kétfelé osztott képernyőn lehet majd versengeni), éspedig a bajnokság-mód lesz a középpontjában. Egy C-kategóriás autóval kezdünk, és a versenyeken kapott pénzjutalomból vehetünk alkatrészeket, vagy akár teljesen új gépeket is. A végső állomás az S-kategória, ahol már szinte kezelhetetlenül gyors verdák várnak a bátrakra. Egy másik játékmód a Line, ahol az egyes pályákon kell követnünk a – fényekkel jelzett – ideális útvonalat. Minél pontosabbak, és egyben gyorsabbak vagyunk, annál nagyobb lesz a jutalmunk. Egyelőre még nem tudni pontosan, hogy milyen autók lesznek elérhetőek, a japán gyárak járgányain kívül eddig Porschét, Audit és Renault-t említettek. A játék egyik különlegessége, hogy elmentett visszajátszásainkat bárhogy megvághatjuk, ráadásul különböző effektekkel is elláthatjuk őket á la Auto Modellista.





APRÓLÉK

■ Az eddigi Drakanok alkotója, a Surreal Software egy új PS2-exkluzív program fejlesztésébe kezdett. A címig még nem jutottak el.

■ Seattle-ben és környékén 500 buszról szedték le a már egy hónapja a forgalomban levő GT: Vice City plakátokat, mert csak akkor vették észre, hogy egy "csak felnőtteknek" kategóriás játékot hirdetnek. Szegényeknek tehát marad az esti mese, Jenna Jamesonnal.

■ Tovább növekedett az amerikai játékpiac, a 2002-es évben a hardver- és szoftvereladások 10.3 milliárd dollárnyi bevételt jelentettek, többet, mint amennyit a hagyományos mozik hoztak, azaz nem számítva a VHS- és DVD-bevételeket.

■ A márciusban megjelenő PS2-es Splinter Cellben lesz pár percnyi CG videó, egy távcső, illetve egy új szint. Utóbbi kettő a PS2-verzió megjelenésétől kezdve Xboxra is letölthető lesz.



■ Mivel a Hitman 2 nagyon nagy siker lett (1.8 millió eladott példány – jó is volt!), már készül a harmadik rész, melyet 2004. tavaszán terveznek kiadni. Az Eidos ráadásul tárgyalásokat folytat a legnagyobb hollywoodi filmstúdiókkal a megfilmesítéséről.

■ A szuperhősök továbbra is az Activision körül gyülekeznek: a kiadó megvásárolta a Marveltől az X-Men, a Spider-Man, az Iron Man és a Fantastic Four játékjogait. A szerződés 2009-ig szól, és érdemes megemlíteni, hogy mind a négy licenc alapján készülőben van legalább egy mozifilm is.

■ Az Electronic Arts leállította a Battlefield 1942 Xbox-verziójának a fejlesztését, hogy jobban koncentrálhassanak a PC-s változat kiegészítőire. Hát ez bizony elég nagy bunkóság volt tőlük, és nem látunk különösebb indokot arra, hogy miért is NE kezdjünk túszokat ejteni a döntés gonosz kiagyalói közül.

■ A Konami egy McFarlane's Monsters nevű akciójátékon dolgozik, amiben egy szörnyvadászt vezethetünk harcba különböző – na, kitalálod? – Todd McFarlane által tervezett szörnyek ellen. Megjelenés ősszel.

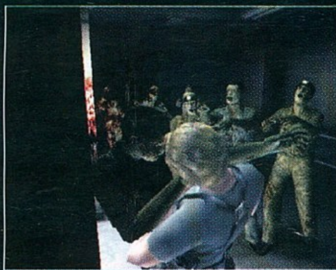
■ A Castlevania-sorozat producere, Koji Igarashi egy új játékon dolgozik, ezúttal otthoni konzolra. A programot az E3-on fogják bemutatni (Tippelhetünk? Castlevania PS2-n...).

RESIDENT EVIL DEAD AIM

Kiadó/Fejlesztő: Capcom
Megjelenés: 2003. június (NTSC)



Jön a negyedik lövöldözős játék a Resident Evil-szériában, ezúttal egy teljesen új történettel ellátva. Egy Bruce MacGavin nevű fickót kell irányítanunk, aki egy Umbrella-ellenes csapat tagja; azt a küldetést kapja, hogy egy elkötött hajót szerezzen vissza. Persze mikor odaérkezik, kiderül, hogy a hajót mutánsok, zombik és szörnyek lepték el, ezért aztán jöhet a szokásos tennivaló (mindenkit le kell hentelni, majd kideríteni, hogy ki is áll a balhé mögött; szokásosan: a T-vírus). Valószínűleg mindenkit pozitívan érint, hogy a játék – végre! – támogatja a Namco-féle GunCon2-es fénypisztolyt, így már ezzel is lehet lődözni. A játék elején csak pisztolyunk van, de később gránátvetőt, lángszórót, és gépfegyvert is bevethetünk. A legfőbb változás azonban, hogy immár bármikor válthatunk a belső, illetve a külső nézetek között. Előbbiben fogunk lövöldözni, míg az utóbbiban mászkálhatunk a hajón. Néha arra is szükség lehet, hogy az eszetlen mészárlás helyett valahol inkább elosonjunk – például ez a helyzet, ha találunk egy helyet, ahol újratermelődnek ellenfeleink.





CY GIRLS

Kiadó: Konami **Fejlesztő:** Konami Japan
Megjelenés: 2003. ősz (PAL)



Gondolom már mindenkinek tele van a hócipője azokkal a játékokkal, ahol egy nagymellű hősnő mindenkit szétlő. Jó hírünk van: a Konami új programjában KÉT nagymellű nő végzi el az említett műveletet. A cyberlányok egy rendkívül titkos bűnüldöző szerv alkalmazásában állnak, az ő feladatuk a világgazdaság összeomlása utáni hisztéria következményeinek az enyhítése. A két hölggyel teljesen eltérő kalandok várnak ránk, hiszen eltérő területeken képzettek. Shadow, a ninják közé tartozik, karddal és shurikennel tesz rendet, míg Sky a lőfegyverekre esküszik, és minden fajtájukat profiként használja. A lányok emellett képesek átváltani a cybervilágba, és ott különböző akciókat végrehajtani (hogy pontosan mit tudnak, azt egyelőre hétpecsétes titokként kezelik a Konaminál). A játékmenet igen változatos lesz, a Metal Geares lopakodástól a vad tűzpárbajokig mindenben részünk lesz.







GRADIUS V

Kiadó: Konami **Fejlesztő:** Treasure
Megjelenés: 2003. ősz (NTSC)



A Konami (is) úgy döntött, hogy felélesztik az egyik évek óta aluszkáló sorozatukat, a Gradiust, amelynek az első rész még 1986-ban jelent meg. A fejlesztést nem is akárkikre, hanem a Treasure-re, a scrollozós lövöldözős játékok mesterére bízták (ők rakták össze még Saturnra a Radiant Silvergunt, illetve most az Ikarugát írják át GC-re). A meglehetősen szűkszavú sajtóközleményből mindössze annyit sikerült megtudni, hogy stílus marad a régi: háromdimenziós grafika, de kétdimenziós játékmenet. A Treasure is elzárkózott az információk kiadása elől, ők mindössze annyit osztottak meg a nagyérdeművel, hogy az irányítási rendszert teljesen átalakítják. Bővebbet majd talán az E3-ról jelenthetünk.



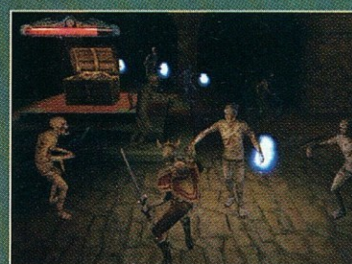


DUNGEON LORDS

Kiadó: ? **Fejlesztő:** Heuristic Park
Megjelenés: 2003. vége (NTSC)



D.W. Bradley neve nem lehet ismeretlen azoknak, akik szeretik a színvonalas szerepjátékokat, bár az úriember eddig csak PC-n alkotott (ő vezette a Wizardry-sorozat készítését három részen át). Eddigi játékaitól eltérően a Dungeon Lordsban mindössze egyetlen karaktert irányíthatunk, ám a karakteralkotás hű marad a Bradley-i szokásokhoz. A több fajból választható hősnek mi fogjuk meghatározni tulajdonságait, képességeit és egyedi vonásait, ráadásul körülbelül végtelen számú felszereléssel láthatjuk el, köszönhetően a random tárgygenerátornak (lesznek átkozott cuccok és elképesztő erejű fegyverek is). Karakterünket külső nézetből irányíthatjuk a minden eddiginél hosszabbra és hatalmasabbra ígért játékban, több tucat települést járhatunk be nem beszélve a sokszáz tanyáról, labirintusról, kastélyról és más létsíkokról. A harc valós időben lesz megoldva, a Morrowindhez hasonlóan kell majd suhogtatnunk és varázsolnunk (bár itt csak külső nézetből játszhatunk). És ami szintén fontos: a játékidő hasonlóan alakul Bradley eddigi programjaihoz, ami a Wizardry VII esetében bőven túllépte a 120 órát...



MOTORSIEGE WARRIORS OF PRIMETIME

Kiadó: ? Fejlesztő: Lightspeed Games
Megjelenés: 2003. eleje (NTSC)



A Midwaytől 2000-ben megpattant fejlesztők által létrehozott Lightspeed Games első új programja ez a futurisztikus harci játék, ahol különlegesen mozgó "kocsikat" vezethetünk csatába. Öt világban összesen 42 pályán (a kis bunkerektől a hatalmas nyílt terekig) próbálhatunk szerencsét rengeteg játékmódban. Ha jól szerepelünk a bajnokságban, akkor pénzt kapunk – ezért persze továbbfejleszthetjük gépeinket (hatféle kipróbálható masina lesz, egyenként 35 táppal). Nem csak a helyezés számít, hanem az is, hogy elértünk-e valami különlegeset: például deathmatchben egyszer se veszítsünk, vagy minden ellenfelünket legalább egyszer legyőzzük. Gyilkolásra 15 fegyvert használhatunk, melyek közül a lézer és a falon is átlövő railgun tűnik a leghasználhatóbbnak. A fejlesztők elmondása szerint a legélvezetesebb játékmód a Siege, ami nevével ellentétben nem valamiféle ostrom, hanem sokkal inkább a focihoz hasonlít: adott egy labda, amit el kell vinnünk az ellenfelünk bázisán levő kapuba. A fejlesztők különösen büszkék a résztvevőkre, akik nem a szokásos klisékből építkeznek: lesz egy majom és egy vámpír is a bagázsban.





VIRTUA COP3



Kiadó: Sega Fejlesztő: AM2
Megjelenés: 2003. nyár (Japán)

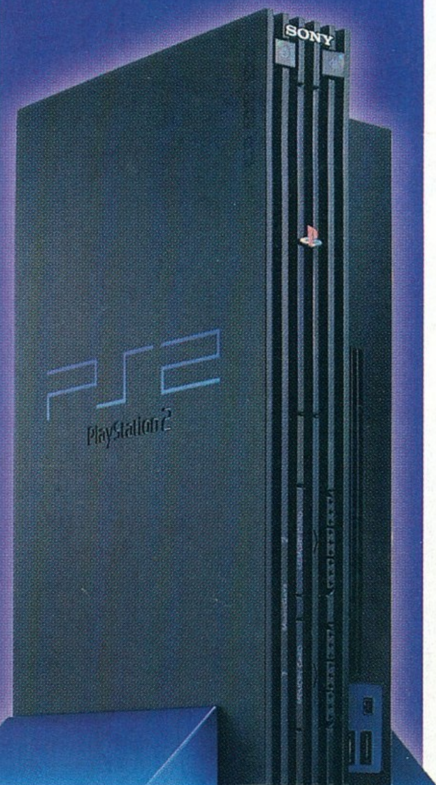


A Virtua Cop 3 első képeit a Sega egy játéktermi gépekre specializált kiállításon mutatta be. A játékmenet természetesen igen hasonló az elődökéhez, a rosszfiúkat itt is egy egyre vörösebbé váló célkereszt mutatja meg. A legnagyobb különbség (leszámítva a grafikát persze, ami elképesztően jól néz ki!) az ES-mód megjelenése. Az Excessive Sense kifejezés rövidítése tulajdonképpen a pánikhelyetekben fellépő megnövekedett képességeket hivatott szemléltetni: az idő lelassul (igen, már a Sega is a Mátrixból lop), mi meg akár a felénk tartó lövedékeket is kilőhetjük. Természetesen csak addig maradhatunk ilyen állapotban, amíg futja energiánkból; ezt a rosszfiúk gyors lelövöldözésével tölthetjük fel. A játéktermi változat az Xbox-alapú Chihiro gépre készül, így aztán ennek megjelenése után várható az otthoni változat is. Sajnos egyelőre nem tudni, hogy ez Japánon kívül mikor következhet be.



A BOLTOKBAN AZ 50 MILLIOMODIK PLAYSTATION2!

		JAPÁN	AMERIKA	EURÓPA	ÖSSZESEN
2000	6-Mar	0.72	-	-	0.72
	15-Mar	1	-	-	1
	31-Mar	1.41	-	-	1.41
	24-May	2	-	-	2
	30-Jun	2.54	-	-	2.54
	1-Aug	3	-	-	3
	30-Sep	3.52	-	-	3.52
	31-Dec	3.94	1.46	1	6.4
2001	23-Mar	4.65	2.76	2.63	10.04
	31-Mar	4.75	3.01	2.85	10.61
	30-Jun	5.94	5.15	3.86	14.95
	30-Sep	6.85	8.24	4.48	19.57
	10-Oct	6.86	8.55	4.63	20.04
	31-Oct	8.3	9.87	6.82	24.99
2002	31-Jan	8.95	10.05	7.33	26.33
	31-Mar	9.65	10.59	8.44	28.68
	5-May	9.99	11.25	8.78	30.02
	30-Jun	10.16	13.67	9.44	33.27
	17-Sep	10.97	17.01	12.06	40.04
	30-Sep	10.98	17.94	12.64	41.56
	31-Dec	12.47	21.2	15.92	49.59
2003	15-Jan	12.53	21.48	16.02	50.03



ACCLAIM TERVEK 2003-RA

Acclaim JANUARY MEDIA EVENT

Manapság már szinte mindegyik nagyobb játékkiadó évente rendez egy külön kiállítást, amelyen a sajtó meghívott képviselőit kápráztathatja el az eljövendőkben megjelenésre váró játékaival. Immár az Acclaim is csatlakozott ehhez a társasághoz (következő számunkig a Vivendi Universal és a THQ tervez hasonló lépéseket, természetesen azokról is be fogunk számolni). A cég egyébként nincs nagy formában, a december 1-én zárult üzleti negyedévükben 13.9 millió dollár deficitet hoztak össze, ami a hivatalos indoklás szerint az „Acclaim gyenge észak-amerikai szereplésével, valamint a megnövekedett fejlesztési és marketing-költségekkel" magyarázható (ehhez még hozzátennénk azt is, hogy az új Turok elég hitvány lett). Mindazonáltal a szóvivő kiemelte, hogy Európában továbbra is igen sikeresek. Lejjebb mutatjuk be a cég itt leleplezett hat új játékát, de ezek mellett is van még néhány érdekesség a tarsolyukban.

Nyáron jelenik meg a Re-Volt Live Xboxra, ami a távirányítós autóverseny online játékra fókuszáló változata lesz. Főként amerikai piacra készül a Legends of Wrestling 3 és az All Star Baseball 2004 is, mégpedig mindhárom platformra. Felújítják NBA Jam-sorozatukat is, de egyelőre erről semmi részletet nem árultak el. Kizárólag PS2-re készül a Beach Volleyball (természetesen standröplabda), amit nyáron szeretnének megjelentetni, de bővebbet erről is csak az E3-on árulnak el. És végül két, számunkra semmit nem jelentő program: az AFL Live 2004 csak Ausztráliában jelenik meg (lévén egy rögbijátékról van szó), az Alias pedig a hasonló című, most futó amerikai tévésorozat alapján készül.



SX SUPERSTAR

Fejlesztő: Climax London

Megjelenés: 2003. április 

Mivel Jeremy McGrath – a supercross vitathatatlanul legnagyobb alakja – visszavonult, az Acclaimnak egy új címet kellett kitalálnia az eddig az ő nevével fémjelzett motoros sorozatához. Hát, ez sikerült… Mivel az utóbbi részek meglehetősen gyengék voltak, a kiadó nemes egyszerűséggel kirúgta az eddigi fejlesztőket, és a Rally Fusiont (lásd előző számunkban) összerakó Climaxot bízta meg az új rész munkálataival. Ők egyrészt a látványon tuningoltak (bár a képek alapján a régi Freekstyle ennél sokkal jobban néz ki), másrészt pedig a karriermódot turbózták fel. Minden ott kezdődik, hogy egy lepukkant bérlakásban tengődünk, egy ocsmány barátnő társaságában. Természetesen az általunk irányított karakter ebben a helyzetben nem igazán érzi jól magát, és úgy dönt, megpróbálkozik a crossmotorozással. Ahogy nyerjük az egyre nagyobb summákat, úgy költözhetünk egyre nagyobb lakásba, úgy vehetünk egyre jobb motorokat – és persze úgy lesznek egyre szebb nőink is. Életszagú… Amellett, hogy alapból húsz pálya kapott helyet a programban, egy pályaszerkesztővel mi magunk is kiélhetjük kreativitásunkat (hatféle környezetben mintegy 100 elemet használhatunk fel).

IGLADIATOR

Fejlesztő: Acclaim Manchester

Megjelenés: 2003. október 

A Gladiátor-film úgy néz ki, hogy nem csak a LucasArtsot ihlette meg (lásd előzetesünket a Gladiusról előző számunkban), de az Acclaimnál is megmozgatta az agysejteket. Igaz, az I Gladiator szinte teljes egészében a véres akcióra épül, meglehetősen kevés szerepjáték-elem lesz benne. Az ígéretek szerint a „film-szerűen kidolgozott történet" (ami persze akármit jelenthet) alapja egy rabszolga-lázadás lesz, ahol sikerül meglógnunk a fogságból. Hősünk ekkor átgondolja életét, és úgy dönt, hogy a gonosz rómaiak ellen fordul. Innen már minden megy a maga útján: rengeteg küldetésben kell hentelnünk az éppen aktuális célpontokat, pénzszerzés végett arénaversenyeken kell elindulnunk, később pedig még az istenek is beszállnak a buliba (herkulesi erővel ajándékoznak meg, vagy épp ellenkezőleg, ránk küldik a holtakat). Azon felül, hogy új fegyvereket vásárolhatunk, hősünk páncélját is rengeteg módon alakíthatjuk át, és egyre erősebb speciális támadásokat tanulhatunk meg. A program a Rygarhoz hasonlóan fix kamerákat fog használni, és az is a Tecmo játékára emlékeztet, hogy bőven lesznek benne méretesebb főellenfelek.







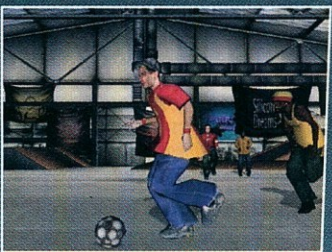


URBAN FREESTYLE SOCCER

Fejlesztő: Silicon Dreams

Megjelenés: 2003. május

A FIFA, Pro Evolution és TIF sorozatok által uralt focijáték-piacra szinte lehetetlen betörni, ezért az Acclaim más irányból próbálkozik: az utcai labdarúgást akarják feldolgozni. 16 csapat lesz kipróbálható a világ minden tájáról, a kínálat a jamaikai Ganjaboystól (nem vicc!) kezdve az amerikai deszkásokig terjed. Természetesen mindegyik csapat saját „pályával" rendelkezik – az idézőjel pedig arra utal, hogy ez néha csak egy koszos sikátort jelent, ahol úgy tákolták össze a kaput mindenféle szemétből. A megnyert meccsek után fejleszthetjük négytagú bandánkat: javíthatjuk tulajdonságaikat, illetve új kombókat is szerezhetünk. Utóbbiak igen fontosak lesznek, a fejlesztők elmondása szerint komolyabb sikereket csak a különféle speciális mozgások segítségével lehet elérni. Természetesen bírók nincsenek – így csak a legdurvább szabálytalanságok után lesznek retorziók, és persze a lessel sem kell törődnünk.

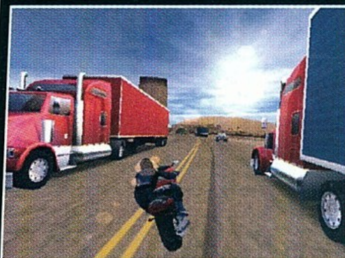
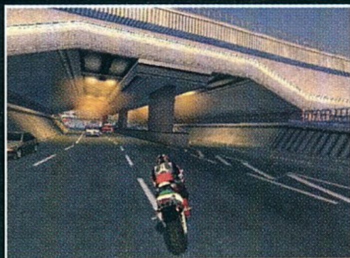



SPEEDKINGS

Fejlesztő: Climax London

Megjelenés: 2003. május

Mivel az Acclaim leginkább jövedelmező szériája az utóbbi időben a Burnout volt, nem csoda, hogy szeretnének még többet profitálni annak népszerűségéből. Egyelőre még nem a harmadik részről van szó (bár szerintünk nemsokára ezt is bejelentik), hanem egy olyan motoros játékról, ami lényegében csak a járművekben különbözik a Burnoutoktól. Az agresszív versenyeken ezúttal ugyanis motorokkal kell részt vennünk, mégpedig a hatalmas autóforgalom közepette. Itt is lesz lehetőségünk a turbózásra, de ennek eléréséhez nemcsak a veszélyes manőverekre támaszkodhatunk, hanem az ugratóknál különböző trükköket előadva. Egy másik új mutatvány a motor eldöntése, így elcsusszanhatunk a kamionok és más akadályok alatt. Az ígéretek szerint az ütközések nagyon látványosak lesznek, ráadásul a megszerzett sérülések nem tűnnek el nyomtalanul, hanem addig látszanak, amíg rendbe nem hozatjuk a motort. Nemcsak a három egy-, illetve öt többjátékos-mód fogja hosszú ideig lekötni a játékosokat, de a rengeteg megnyitható extra is – például a 22 motor nagy része eleinte még nem lesz választható.

PARIS DAKAR 2
SPECIAL STAGES RACING

Fejlesztő: Acclaim Cheltenham

Megjelenés: 2003. február 2003. április



Tavaly novemberi számunkban már beszámoltunk arról, hogy készül a Dakar 2, ám a mostani bemutatón az Acclaim végre több részletet is elárult a játékról (azt viszont nem mesélték el, hogy mi lesz a helyzet a PS2-es verzióval, sőt meg sem említették). Először is, az új rész a nemrég lezárult verseny teljes licencével rendelkezik, így akár a magyarokat is irányíthatjuk (legalábbis mi a fenti tényt úgy értelmezzük, hogy „ott a lét a tét", meg „hova tűnt Palik Laci?"...)! Mind a három osztályban – autók, motorok, kamionok – kipróbálhatjuk magunkat, bár az eredeti 17 szakasz helyett itt csak 12-n versenyezhetünk. Annak ellenére, hogy a kezelést nem realisztikusnak tervezik, az autókat azért alaposan széttörhetjük (arról azért nincs szó, hogy kieshetnénk a versenyből). Az Xbox-verzió azért jelenik meg két hónappal később, mert ennyi idő kell az Xbox Live-támogatás beépítésére és tesztelésére.





XGRA

Fejlesztő: Acclaim Cheltenham

Megjelenés: 2003. nyár

Az Acclaim továbbviszi az Extreme-G sorozatát is, ám meglehetősen nagy változtatásokkal. Az eddigiek ugye az elképesztő sebességről szóltak, meg a mindenfele kunkorodó pályákról – itt azonban sokkal lassabbak leszünk, és a pályákon is szelídítenek egy kicsit. Mindezt azért, mert inkább a harcra akarnak fókuszálni és több időt adni a taktikázásra – erre pedig nyilván nincs mód, ha mindenki (szó szerint) ezerrel megy. Az új motorokhoz és pályákhoz természetesen új fegyverek is dukálnak, ám ezek közül csak a villámszórót mutatták be. Az is újdonság, hogy immár egy kommentátor segítségével mindig tisztában lehetünk azzal, hogy mi történik a pályán – az ígéretek szerint személyében egy meglehetősen kárörvendő figurához lesz szerencsénk. A pályák egy része lerombolható lesz: egyrészt az utat keskenyíthetjük el az utánunk haladók nagy örömére, másrészt pedig a különböző agresszív tárgyakat (például a gépágyúkat) iktathatjuk így ki. A bemutatót tartó figura szerint a játék fizikáján is változtattak, elmondása szerint „hardcore versenyfizika" lesz, akármit jelentsen is ez. És a végére még mindig maradt egy újítás: immár változó meteorológiai körülmények között száguldozhatunk (akár óriási hóviharban is).







SQUARESOFT® HÁZTÁJI

A jóízlés ellen tavaly év augusztusáig folytatólagosan elkövetett cselekménysorozatunkban (Playtime!, vagy hogy hívták – mindegy, már úgyis elévült) havi rendszerességgel foglalkoztunk kedvenc játékfejlesztőnk, a SquareSoft éppen viselt dolgaival. Most megint nagy a mozgolódás feléjük, így lehet, hogy a közeljövőben felélesztjük ezt a szokásunkat.

Enix-SquareSoft esküvő

Az elmúlt év végén döbbenetes hír rázta meg a világot: a SquareSoft és az Enix egy sajtótájékoztatón bejelentette, hogy 2003. április 1-ével összeolvadnak, és az új vállalkozás neve Square Enix lesz. Az összeolvadás technikailag úgy zajlott volna, hogy az Enix részvénycserével felvásárolja a SquareSoftot (!), és az eredeti terv szerint minden Square-részvényért 0.81-et adtak volna sajátjaikból. Ezt követte egy eddig – számunkra – ismeretlen tényező felbukkanása, a SquareSoft fő részvénytulajdonosa, bizonyos Masafumi Miyamoto személyében (abszolút nem összetévesztendő a Nintendonál őshonos Shigeru Miyamotóval!). Az úriember ugyanis közölte, hogy az üzletből neki nagyon kevés haszna származna, ezért megvétózza az akciót. Pár napig úgy nézett ki, hogy ezzel az egész ügylet kútba esett, de végül sikerült megállapodni, a részvényarányt megemelték 1:0.85-re, így nagyon úgy néz ki, hogy bolondok napján – ami ugyebár kapitalistáéknál egyben az üzleti év kezdete is – mégiscsak létrejön a Square Enix. A cég elnöke Yoichi Wada (Square), alelnöke pedig Keiji Honda (Enix) lesz, míg a harmadik legfontosabb posztot Yasuhiro Fukushima (Enix) fogja viselni.

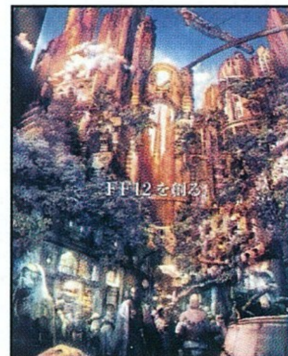
Az összeolvadásnak egyébként pusztán üzleti megfontolás volt az oka: az erőforrások egyesítésével, a fejlesztőcsapatok átszervezésével és hasonló manager-trükkökkel jenmilliárdokat tudnak megtakarítani. A játékosok felé tulajdonképpen nem is lesz különösebben érzékelhető a változás, mert nem tervezik, hogy összekeverik a két cég sorozatait, és mindenki marad saját stílusánál és sorozatainál. Számunkra a legnagyobb pozitívum az, hogy a Square fordítói és terjesztői hálózatát fogják ezután használni, így várhatóan Európában is kapható lesz az új cég teljes kínálata (különben nem túl valószínű, hogy a Star Ocean 3 2005. előtt eljutna hozzánk…). Saját sikerüket prezentálandó a két cég közreadta eddigi dupla-platinum (azaz kétmilliós eladásokat elért) minősítést kapott játékaikat. Jól látható, hogy az Enix főként Japánban erős, míg a Square a tengerentúlon népszerűbb.



A főnökök: Wada, Fukushima, Honda

Név	Eladások Japánban (millió)	Eladások Japánon kívül (millió)	Összesített eladás (millió)
Final Fantasy VII	3.88	5.32	9.2
Final Fantasy VIII	3.69	4.35	8.04
Final Fantasy X	2.74	2.74	5.48
Final Fantasy IX	2.79	2.19	4.98
Dragon Quest VII	4.11	nincs adat	4.11
Dragon Quest III	3.78	nincs adat	3.78
Final Fantasy VI	2.62	0.81	3.43
Dragon Quest VI	3.2	nem jelent meg	3.2
Dragon Quest IV	3.1	nem jelent meg	3.1
Chrono Trigger	2.35	0.57	2.92
Dragon Quest V	2.8	nem jelent meg	2.8
Final Fantasy V	2.62	nem jelent meg	2.62
Dragon Quest II	2.42	nem jelent meg	2.42
Dragon Quest Monsters	2.4	nincs adat	2.4
Kingdom Hearts	0.85	1.4	2.3
Final Fantasy Tactics	1.34	0.84	2.18
Final Fantasy IV	1.82	0.34	2.16

Mit hoz a jövő?



A sajtótájékoztatón kitértek jövőbeli terveikre is: mivel a Final Fantasy X-2 fejlesztése a végéhez közeledik, ezért egyre több embert irányítnak át a FF XII munkálataira. Erről jó szokás szerint semmit nem tudni, mindössze egy promóciós posztert adtak közre a japán Dorimaga magazinban, ezt itt láthatjátok valahol a környéken. Távoli lehetőségként két másik programról is beszéltek: tárgyalnak a Disney-vel a Kingdom Hearts folytatásáról, illetve – ha a FF X-2 sikeresnek bizonyul (ami szinte biztosra vehető) – akkor elkészítik a harmadik epizódot is. Azonban a különböző internetes pletykákkal ellentétben NEM készül új része (vagy legalábbis hivatalosan nem jelentették be) sem a Parasite Eve-nek, sem a Final Fantasy Tacticsnek (leszámítva persze az utóbbi GBA-változatát).

Final Fantasy Origins

A következőként Európában megjelenő Square-játék a Final Fantasy Origins lesz, vagyis az eredetileg NES-re és SNES-re megjelent FF I és II felújított változata, méghozzá PSX-re. Ez hozzánk márciusban jut el, és érdekes módon az amerikaiaknak ugyanerre még fél évet kell várnia. A felújítás ebben az esetben CG-videókat, egy szörny-adatbázist, különböző galériákat és valamivel jobb grafikát jelent. Rajongóknak kötelező, hiszen a második rész eddig semmilyen formában nem jelent meg angolul.





Final Fantasy Tactics Advance



Bár korábban mindenki azt hitte, de a FFTA-nak szinte semmi köze nincs az eredetihez, leszámítva persze azt, hogy ez is egy körökre osztott stratégia lesz. A történet három japán kisgyerekkel kezdődik, akik egy Final Fantasy című könyv elolvasása után azt kívánják, hogy bárcsak falujukkal együtt átkerülnének annak világába – természetesen amikor ez megtörténik, akkor már nem örülnek annyira a helyzetnek. Innentől kezdve azért kell harcolniuk, hogy visszakerüljenek otthonukba, vagy legalábbis itt építsenek fel egy új otthont. Marche, Mewt és Ritz mellé hamarosan csatlakozik pár idétlen figura, például egy Mont Blanc nevű mog, illetve Shara, egy íjászlány a veela fajból (ők a nyulakhoz hasonlítanak). A harc a régi epizódhoz hasonlóan körökre osztott lesz, a négyzetekre bontott pályán mozgathatjuk karaktereinket. Fontos, hogy a világ egyes tájain eltérő törvények, harci szokások vannak érvényben: néhol nem szabad lopni, máshol a sebző mágiát alkalmazni, vagy éppen egy bizonyos tárgyat használni. Persze lesznek olyan karakterek, akikre ez nem vonatkozik, ők néhány helyszínen megnyerhetik nekünk az egész ütközetet. Lehetőségünk lesz idézni is, ehhez fel kell keresnünk az adott istenséget, hogy elkérhessük tőle az esszenciáját tartalmazó kristályt. A hozzánk csatlakozók kasztját bizonyos helyeken megváltoztathatjuk, ezzel fejleszthetjük őket és csatlakozhatunk különféle klánokhoz is. Amikor otthonunk, St. Ivalice átkerült ebbe a világba, egyes darabjai szétszóródtak – ezeket kell megkeresnünk, hogy rendbe hozhassuk a falut. Ahogy a Dark Cloudban is, itt is bárhogy elhelyezhetjük a megszerzett elemeket, bár hogy ennek milyen hatása lesz a sztorira, azt még nem tudni. A játék Japánban Valentin napján, azaz február 14-én jelenik (illetve jelent) meg – a GBA SP-vel egyszerre. Sőt, lesz egy korlátozott számban elérhető verzió, amit az új kézikonzollal együtt lehet megvásárolni.



MÉG EGY KÖR A CAPCOM GC-JÁTÉKAIRÓL

Múltkori számunkban már vidám mosollyal adtunk hírt róla, hogy a Capcom egy rakás új játékot jelentett be GameCube-ra (a trailereiket most meg is nézheted a DVD-n). Ez még azért annyira nem volt nagy hír, lévén jobbára most már naponként jelentenek be egy rakás játékot – a vidám mosolyra inkább az adott okot, hogy MILYEN játékokról is van szó, nemkülönben az, hogy a Capcom a legnagyobb koponyáit állította hozzájuk csatasorba. A sajtótájékoztatójuk egyébként a szokásos módon zajlott: mosolyogtak a projektvezetők, kattogtak a vakuk, és közben olyan döbbenetesen informatív kijelentések hangzottak el, hogy például adott játékban a világ megmentése a feladat... Minket nem zavar a korai öregedés, így ennél azért jóval többre voltunk kíváncsiak, és sikerült addig zaklatnunk a magyar disztribútort, amíg valahogy elintézte, hogy valami helyi istenség foglalkozzon kicsinyes kérdéseinkkel. (Ildinek csók!) A még folyó fejlesztésekről szóló infok manapság már jóval kevésbé publikusabbak, mint mondjuk Oszama papa aktuális tartózkodási helye, így tehát önkéntes áldozatunk, Kobayashi-szan kábé annyira volt informatív, mintha a japán védelmi minisztert kezdtük volna arról faggatni, hogy szándékukban áll-e ismét megtámadni Pearl Harbort – de azért pár dolgot csak sikerült kihúznunk belőle:

A Capcom egyike a legnagyobb független kiadóknak, a többiekkel ellentétben viszont nem szokásuk átportolni a játékaikat több platformra. Miért nem csináltok multiplatform-verziókat? Üzleti megfontolás áll a dolog hátterében, vagy csak simán arról van szó, hogy egyes rendszerek előnyeit akarjátok kihasználni?

– Ugyan számos címünk jelenik meg több platformon is (példának okáért itt van mondjuk a Capcom vs SNK 2), a legtöbb játékunk tényleg egyetlen hardverre készül, mert úgy érezzük, hogy az passzol a legjobban az adott játékhoz. Egy új projekt elindításakor két alapvető kérdést teszünk fel magunknak: mit akarunk elérni, és melyik gép képes ezt a legjobban megvalósítani? Természetesen figyelembe vesszük az adott formátum sajátosságait is.

Miért pont a GameCube-ot választottátok ennek az öt, elsősorban felnőttek számára készülő játék platformjának?

– A fentebb vázolt okok miatt.

Hogyan segíti a Nintendo a munkátokat? Adnak esetleg valami speciális támogatást a Production Studio 4 számára?

– Természetesen nagyon jó a kapcsolatunk a Nintendoval, és ugyanúgy biztosítják számunkra a megkívánt technikai hátteret, mint az összes többi hardvergyártó. Elvégre a gyártóknak is ugyanolyan érdeke, hogy a platformjukra megjelenő játékok a lehető legjobbak legyenek.

Azt tudjuk, hogy a Resident Evil 4 kizárólag GameCube-on fog megjelenni, de mi a helyzet a másik négy játékkal? Tervezitek PS2- vagy Xbox-változatok kiadását?

– Erről pillanatnyilag sajnos nem tudok semmit mondani.

Aha, helyben is vagyunk. (Időközben egy interjúban aztán már annyit elmondtak, hogy a játékok nem exkluzív GC-címek, de hivatalosan egyelőre nincs szó arról, hogy bármely más platformra is készülnének.) Annyit esetleg meg lehet-e tudni, hogy Game Boy Advance-verziót terveztek-e valamelyikből, és ha igen, akkor az együttműködik-e a „nagy testvérrel" a GC-GBA kábelen keresztül?

– Erről pillanatnyilag sajnos nem tudok semmit mondani.

Nyamm. Közelítsük meg akkor esetleg direkt módon a témát: nincs esetleg valami különleges meglepetésed, amit a közelgő E3 előtt is felfedhetsz előttünk? Legalább annyi, hogy tervezitek-e egyéb platformok megtámogatását is hasonló „játékcsomagokkal"?

– Erről pillanatnyilag sajnos nem tudok semmit mondani.

Nyamm-nyamm. Akkor csapjunk egyenesen a levesbe: azt csiripelték a madarak, hogy titokban készülget néhány játék a Capcomnál Cas Ra, Glass Rose és Project Devil munkacímeken. Esetleg ezek egyike valamelyik GC-játék megfelelője? Ha pedig nem, akkor mondanál valamit nekünk róluk?

– Az E3-on valószínűleg hallani fogtok ezekről a játékokról.

Jó, akkor maradjunk a GC-játékoknál. A P.N. 03 tiszta akciójáték, vagy esetleg van benne valami egyéb is, mint mondjuk egy kevés RPG-elem, amúgy Devil May Cry-módra?

– A P.N. 03 totális akciójáték. A legkönnyebben úgy lehetne leírni, hogy a játékmenete olyan, mint egy klasszikus arcade lövöldözős játéké, csak ez egy 3D sci-fi világban játszódik.

Mondanál valamit a játék sztorijáról?

– Hát túl sokat most még nem adhatok ki róla, de annyit hadd mondjak, hogy a játékosok úgy fogják érezni, hogy a hangsúly az akcióra helyeződött, és a játékélmény fontosabb volt, mint a sztori.

A Dead Phoenixben a játékos teljes szabadságot kap a repkedéshez, vagy egy előre megszabott „alagútban" fog repülni, mint mondjuk a Panzer Dragoonban?

– Inaba-szan (Inaba Atsushi, a játék producere) azt mondja, hogy nem lesznek a Panzer Dragoonhoz hasonló megkötések. A karakter szabadon repkedhet körbe az égen, legalábbis annak függvényében, hogy egy adott pályát milyen nagyra méreteztek. Biztos benne, hogy a játékosok élvezni fogják a repülés szabadságát, és ők gondoskodni fognak róla, hogy a játékélmény valóban hasonlatos legyen az igazi repüléshez.

A Viewtiful Joe nekünk európaiaknak egy kicsit túlságosan is japánnak tűnik. Tervezitek a megjelenését Japánon kívül is?

– Persze, a játék az USA-ban és Európában is kijön, valamikor az év vége felé.

A Killer 7 talán a legstílusosabb grafikájú játék, amit valaha is szerencsénk volt találkozni – teljesen lehidaltunk attól, amit láttunk belőle! Mondanál valamit arról, hogy a designerek honnan vették az ötletet hozzá?

– A játékot együtt fejlesztjük egy Grasshopper Manufacturer nevű külsős csapattal. Ők korábban már számos különleges stílusú, minőségi játékot készítettek, és felhívták magukra Mikami-szan (a Studio 4 nagyfőnöke) figyelmét. Ő nevezte ki Goichi Sudát is a játék rendezőjének.

Tudnál valamit mondani nekünk a főhős, Harman Smith hét részre szakadt személyiségéről? Például amikor személyiséget vált, azzal megváltozik a fizikai megjelenése is?

– Erről pillanatnyilag sajnos nem tudok semmit mondani

Aha, ismét a régi nóta. Reméljük az E3-on jóval beszédesebbek lesztek. Addig is köszönjük, hogy időt szakítottál az olvasóinkra.

HIROYUKI KOBAYASHI



A Studio 4 producere. Korábban részt vett a Devil May Cry és a Dino Crisis elkészítésében PlayStationre, valamint az ő nevéhez fűződik a GC-s Resident Evil is. Mint látható, jobbára rejtőzködő életmódot folytat – nyilván a Resident Evilekből adódó szakmai ártalomként. Amikor épp nem a nekiszegezett kérdéseink elől folytat sikeres kitérő hadműveleteket, akkor a Dino Crisis 3-on (Xbox), és természetesen a GC-re készülő további Resident Evilekkel tölti az idejét.

↘ Dead Phoenix



↘ Killer 7



↘ P.N. 03



↘ Viewtiful Joe



Jövőnéző – PlayStation2

A Sonynak a konzolpiacon semmiféle oka nem lehet az aggodalomra: január elején szállították le az ötvenmilliomodik PS2-t a boltokba, és ezt limitált kiadású színes változatokkal tették emlékezetessé. A Hírek rovatunk végén található táblázat a PS2-k elképesztő terjesztési ütemét foglalja össze, amelyben az adatok milliós nagyságrendben értendők. (Természetesen ez a kereskedőkhöz leszállított példányszámokat jelenti, melyek egy része az adott időpontban még nyilván nem került eladásra). Ebből látható, hogy az iram nemhogy nem lassult, hanem tovább növekedett – a tavalyi év végén már négy hónap elegendő volt, hogy világszerte tízmilliót szórjanak szét az üzletekbe. (Hasonló növekszik a konzol népszerűsége szűkebb fertályunkban is: a Sony Hungaria adatai szerint idén kábé két és félszer nagyobb eladásokat produkáltak PS2-ből, mint a tavalyi év hasonló időszakaiban.) A táblázatot böngészve nyilván sok érdekes következtetést lehet levonni, mi – derék óvilági lokálpatriótaként – csak egy dolgot említenénk meg: immár 33%-kal van több PS2 Európában, mint Japánban, ezért talán ideje lenne, hogy a kiadók kicsit kedveskedjenek ennek a régiónak is. Mondjuk úgy, hogy kulcsfontosságú játékaikat nem évekig lokalizálják (gondolunk itt elsősorban az RPG-kre, mint mondjuk a Xenosaga vagy a Dragon Quest-ek) – vagy ha ehhez a szokásukhoz ragaszkodnak, akkor mostantól várjanak helyettünk inkább a japánok... :-)

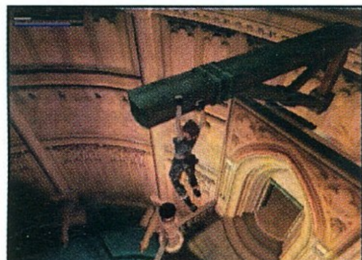
Az idei évet illetően vannak szép nagy kérdőjelek a PS2 programkínálatában (például, hogy mit terveznek az év végére – de ezek a válaszok szokás szerint a májusi E3-on szoktak elhangzani), de mindenképpen említésre méltó, hogy nálunk is kipróbálhatóvá válik az internetes játék az ezt támogató programokkal. A Metal Gear Solid 3 az E3-on fog bemutatkozni, és valószínűleg ugyanez a helyzet a Final Fantasy XII-vel és a Gran Turismo 4-gyel is (bár ezek az eddig közölt információk szerint csak jövőre jelennek meg).

2003

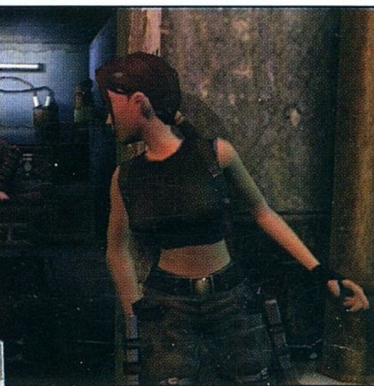
TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS

Kiadó: EIDOS
Fejlesztő: CORE DESIGN

Bármilyen hihetetlen is legyen, az új Tomb Raider nem készül el időre, most éppen "valamikor áprilisban" a hivatalos világpremier dátuma. Lara baba az egyiptomi piramisomlást követően (lásd: TR4) befelé forduló, agresszív és kicsit talán depressziós is lett. Mindez tovább fokozódik, amikor ráfogják, hogy ő ölte meg egykori mentorát, Von Croyt, és minden felszerelését hátrahagyva el kell menekülnie üldözői elől a párizsi éjszakában, majd onnan tovább, Prágába. A Core is érezte, hogy az utóbbi részek már túl egyformára sikeredtek, ezért most aztán elég sok változást kapunk egyszerre: lehet majd lopakodni, lesből nyakat törni, puszta kézzel verekedni és falat mászni. Az irányítást meglehetősen átírták, a különböző tárgyak használatához például nem kell gombokat nyomogatni, Lara automatikusan cselekszik helyettünk. A trendet formáló kamerarendszert is megreformálták, rögzített nézőpontok is lesznek, hogy a játék minél filmszerűbb legyen. És akkor még nem is említettük Curtis Trentet, a másik játszható karaktert, aki rengeteg lőfegyverrel, valamint egy varázserejű pajzzsal lesz felszerelve – ez már tényleg nem a régi Tomb Raider...







Megjelenés: TAVASZ

FINAL FANTASY X-2

Kiadó: SQUARESOFT
Fejlesztő: SQUARE ENIX



A SquareSoft első direkt folytatása (már ami a FF-szériát illeti) szépen készülget, és egy decemberi játékshown több részletet is elárultak a programról. Talán a háttértörténet lehet a legérdekesebb: két évvel járunk az FFX vége után, amikor szereplőink már egy teljesen átalakult világban élnek. Sin elpusztult, az Aeonok eltűntek, a yevonita vallás pedig teljesen megváltozott, immár a templomokban is aktívan használják a gépeket. A világ nagy részét újjáépítették, és a kalandosabb életre vágyók egy új hobbinak hódolnak, a múlt egy-egy eseményét filmként bemutató Sphere-ek után kutatnak. Yuna és Rikku is felcsapnak Sphere-vadásznak, harmadikként pedig egy Pain nevű, fekete bőrrucikat viselő hölgy tart velük (a játék elején főként más sphere-vadász csapatokkal kerülünk szembe). A többiek is megvannak persze: Wakka és Lulu összeházasodtak, első gyermeküket várják, Kimahri pedig a Ronso törzs vezetője lett. Persze nem lehet minden békés és idilli, mert az új yevonita vallást elvetők egy szövetséget alkottak, és a két fél között egyre inkább elmérgesedik a viszony. Mivel a FFX-2 az eredeti játék linearitását teljes mértékben elveti, ezért bármelyik félhez csatlakozhatunk. Már a játék kezdetén lesz egy repülőnk, amit Rikku Al-Bhed rokonai üzemeltetnek (köztük egy Shinra nevű sráccal, aki úgy néz ki, mint "a béna" a Ponyvaregényből...).



Megjelenés: TÉL

ZOE2: THE 2ECOND RUNNER

Kiadó/fejlesztő: KONAMI



Hideo Kojima nem csak a Metal Gear Solidok felett bábáskodik, de két éve – mintegy mellékesen – összehozta a ZOE-t, ezt az izgalmas, ám sajnos igen rövid meches játékot. Ennek a folytatása lesz a 2nd Runner, amiben már három nagy helyszín sok tucatnyi pályáján küzdhetünk (a Jupiter Callisto nevű holdján, a Mars Deimos nevű holdján, és végül magán a vörös bolygón is), úgyhogy remélhetőleg a szavatossággal nem lesz gond. Orvosolták az ellenfél-hiányt is (a régiben a főellenségeken kívül mindössze három típussal találkozhattunk össze), csak a Japánban kiadott kétpályás demóban három új lény tűnt fel. A harcrendszeren is csiszolgattak: bár ugyanazzal a robottal – Jehuty-val – fogunk harcolni, új taktikákat és fegyvereket vethetünk be. A másodlagos fegyverek (ezekhez lőszer kell, amit a pályákon szétszórva találhatunk) listája teljesen lecserélődött, az újak közül említésre méltó az a cucc, amivel teleportálhatunk, illetve az, amivel a távol levő ellenfeleket húzhatjuk oda magunkhoz. Ha pedig már ott van, akkor lehetőségünk lesz megragadni, majd több célra felhasználni: bunkóként használva csapkodhatunk vele, pajzsként is bevethetjük, de elkezdhetünk pörögni is, letarolva magunk körül mindenkit. A grafika is megváltozott, a cel-shading eljárást alkalmazták, méghozzá igen stílusosan.



Megjelenés: TAVASZ

SILENT HILL 3

Kiadó/fejlesztő: KONAMI



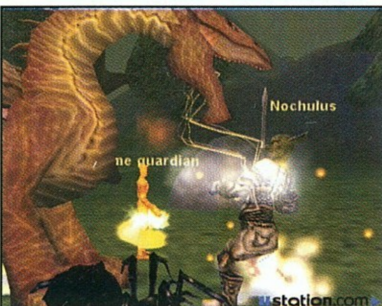
Ahogy közeledik a Silent Hill 3 megjelenése, és ahogy a Konami egyre több részletet árul el róla, úgy válik egyre nyilvánvalóbbá, hogy a nyerő formulán nem sokat változtattak, csak a körítést alakították át. A harmadik részben egy Heather nevű fiatal lányt irányíthatunk, aki egy hétköznapi kis városkában él, habár egyelőre még nem tisztázott, hogy vajon ez azonos-e az eddigi részek Silent Hilljével. A játék elején, egy vidámparkban minden a megszokott "rend" szerint halad: mindent köd lep, a rádióból kiszűrődő statikus zajok jelzik a közelgő szörnyeket, a szemcsés kép, illetve az elhagyatott attrakciók között keresgélő zombik és szétcsapott fejű kutyák pedig megadják a félelmetes alaphangulatot. Túl sok mindent itt nem találhatunk, és nemsokára mindenképpen el fogunk halálozni – ekkor derül ki, hogy ez valójában csak egy álom volt. A kép visszavált az igazi világunkra (semmi szemcsésség, semmi köd), és Heather elindul hazafelé. Ekkor egy ismeretlen férfi szólítja meg, aki elől Heather visszarohan a bevásárlóközpontba – és ekkor változik meg ismét a szintér, újfent átkerülünk ebbe a félelmetes, véres horror-világba. A sztoriról egyelőre nem sokat tudni, de a játék ugyanolyan borzongatónak ígérkezik, mint az előző részek. Új lények, új fegyverek (lesz lángszóró is!) és teljesen új fejtörők várnak ránk, mindez a már szokásosan elvárható fantasztikus grafikával egybekötve.



Megjelenés: NYÁR

EVERQUEST ONLINE ADVENTURES

Kiadó/fejlesztő: SONY



Mivel a Final Fantasy XI sorsa még mindig nem dőlt el, és az sem valószínű, hogy a Star Wars Galaxies idén megjelenik, úgy néz ki, hogy az EQOA nem csak az első, de sokáig az egyetlen kizárólag online játszható RPG lesz PS2-n. A játék virtuálisan mintegy 520km^2-es területen zajlik, és a kilenc játszható faj, valamint a 14 kipróbálható kaszt biztosan elegendő lehetőséget kínál mindenkinek, hogy megalkothassa álmai hősét. Több ezer küldetés, 1.400 eltérő különleges képesség (speciális támadások, szakértelmek, varázslatok) és 250-nél is több eltérő szörny vár a bátor kalandorokra, akik akár ötezren is kóborolhatnak egyszerre a világban. A fentieknek köszönhetően a játék akár évekig tartó elfoglaltságot kínál mindenkinek (a maximum szint elérését 700 óra környékére saccolják), bár kisebb hátulütői azért vannak a dolognak. Ezek közül a legfontosabb, hogy a szolgáltatás havidíjas, ami várhatóan tíz euró lesz. A másik nem annyira tetszetős dolog a grafika, ami a program természetéből adódóan persze nem lehet olyan szép, mint egy egyjátékos RPG-é, de a képeken látható kopár vidékek azért még kicsit csúnyácskák. A játék támogatja a modemes kapcsolattal rendelkezőket is, és a beszélgetéshez bármilyen számítógépes (USB-bemenettel rendelkező) billentyűzetet lehet használni.



Megjelenés: NYÁR



TENCHU: WRATH OF HEAVEN (Activision)
Ninjaszimulátor, ezúttal három szereplővel, RPG-jellegű karakterfejlődéssel és hatféle kooperatív móddal ellátva.



DYNASTY TACTICS 2 (Koei)
Körökre osztott stratégiai játék a közkedvelt Dynasty Warriors-univerzumban, rengeteg új egységgel, támadással és taktikai lehetőségek egész tárházával.



RED DEAD REVOLVER (Capcom)
A western-filmek világában játszódó akciójáték, amiben a kendős-sombrerós hős mindenkit halomra öl, mielőtt belelovagolna a naplementébe.



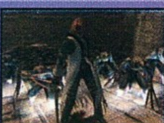
XENOSAGA (Namco)
A Square-féle Xenogears előzménye, egy elképesztően hosszú szerepjáték, annyi közjátékkal és beszélgetéssel, amit még egy programban sem tapasztalhattunk.



ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN (Cinemaware)
A C64-es szuperjáték visszatér, természetesen feljavított grafikával, több akcióelemmel és kidolgozottabb gazdasági résszel.



SOCOM: U.S. NAVY SEALS (Sony)
Külső nézetet használó kommandós-játék, amiben nemcsak 15 küldetés vár ránk, de egy modem segítségével a világháló minden PS2-es felhasználója is. NTSC-verziója már megjelent.



CHAOS LEGION (Capcom)
Képzeljük el a Devil May Cry-t úgy, hogy karakterünk nem tud ugyan a falon rohangálni, viszont egész seregeket képes megidézni – nagyjából ilyen lesz a Chaos Legion.



DARK CLOUD 2 (Sony)
Cel-shaded grafikát használó szerepjáték két főhőssel, az első részből ismert városépítéssel, és minijátékként haltenyésztéssel.

Jövőnéző - Xbox



A Microsoft első éve tűrhetően sikerült a konzolpiacon – a nyolcmillió eladott géppel ugyan a Sonyt utolérni soha nem fogják, de egy új versenyzőtől szép teljesítmény, hogy a Nintendót sikerült megelőzniük. (Utóbbi két cég amúgy különböző adatokra támaszkodva többször is kijelentette, hogy világviszonylatban ők vannak a második helyen.) Amerikában és Európában az Xbox vezet (persze csak saját kis különversenyükben), Japánban viszont még mindig igen csehül állnak. A decemberi eladások azonban a Microsoft felé billentették a mérleg nyelvét, Amerikában 400.000-rel több gépet adtak el, Európában 2:1 arányban, Ausztráliában pedig 7:1 arányban múlták felül a GameCube-ot. Ez főként a két Sega-játékkal (Sega GT 2002, Jet Set Radio Future) egybecsomagolt, változatlan árú pakknak volt köszönhető, ami egyébként néhány nagyobb boltban nálunk is hozzáférhető. Egyébként ennek ellenére az Xbox-részleg még mindig veszteséges, sőt, majdnem meg is duplázták az előző félévi deficitet.

2003 legnagyobb durranása minden kétséget kizáróan a Halo 2 lesz, amely – szokás szerint – az eddig legszebb grafikájú program lesz Xboxon, de remélhetőleg az online játék is hasonló színvonalat hoz. Minden sikeres programnak érkezik a folytatása (lesz Amped 2 és RalliSport Challenge 2 is), és az E3-on is sok új bejelentésre számíthatunk. Csak ízelítőként megemlítenénk a Counter-Strike-ot, eztán egy internetes és egy hagyományos szerepjátékot a Microsofttól, az Unreal Championship alkotóinak új FPS-ét, és a Tecmo, valamint a Rare új játékait.

2003

HALO 2

Kiadó: MICROSOFT
Fejlesztő: BUNGIE





Az idei év leginkább várt Xboxos programja a már a 2.5 milliós eladásokat is túllépett Halo folytatása lesz. Az amúgy is fantasztikus játékot minden téren feljavítják, a teljesen új engine-nek köszönhetően az árnyékolási rendszer még a Splinter Cellben látottakat is felülmúlja (a fényeket itt is ki lehet majd lőni), ráadásul a tereptárgyak egy része is lerombolhatóvá válik. Persze ennél sokkal fontosabbak lesznek a játékmenetet érintő változások. Master Chief természetesen visszatér – és az új részben nem csak páncélját cseréli le, de eddig nem látott dolgokra is képes lesz. Fegyvereit leeresztve futásnak eredhet, a sarkokon beleshet, és közelharci támadásai is sokrétűbbek lesznek. Új ellenfelekkel is szembe fogunk kerülni, ilyen lesz a majomszerű Brute, vagy a Covenant vallási vezetőiként funkcionáló Prophetek. A harc a Földön kezdődik, de később küzdhetünk egy űrállomáson, a Holdon, és a játék vége felé az idegenek anyabolygóján is körülnézhetünk. És akkor még nem is említettük az új fegyvereket (géppisztoly, távcsővel felszerelt rohampuska), új járműveket (szállítójármű, lánctalpas hójáró, ATV) és azt, hogy ezzel a játékkal akarja a Microsoft bemutatni, hogy online szolgáltatásuk, az Xbox Live mire is képes.

Megjelenés: TÉL

DEUS EX 2

Kiadó: EIDOS
Fejlesztő: ION STORM





Noha FPS-nézetet használ, a Deus Ex 2 egy igazi cyberpunk szerepjáték lesz: a sötét jövőben járunk, 15 évvel az előző rész vége után. Alex Denton lesz a karakterünk (férfi és nő is lehet), az előző rész hősének fiatal testvére. A sztoriról még nem sokat árultak el, mindössze annyit, hogy rendkívül bonyolult lesz, sok szereplővel, akik mind a saját érdekeiket tartják szem előtt. Bár az első rész is igen sok lehetőséget engedett a játékosnak, ezúttal még nagyobb lesz a mozgásszabadságunk: a projekt vezetője, Warren Spector ígérete szerint végig lehet jutni a játékon úgy is, hogy csak néhány embert ölünk meg. A pacifisták használhatnak altató és kábító hatású fegyvereket, de a Splinter Cellt idéző árnyékolásnak köszönhetően a lopakodás is hasznos lesz. Ráadásul a Havok névre hallgató fizika-szimulátornak köszönhetően a játékban minden tárgyat megmozgathatunk (barikádot építhetünk magunknak, vagy egy hordót tologatva és a mögött bujkálva észrevétlenül haladhatunk előre). A mesterséges intelligenciát is továbbfejlesztik: a többi karakter képzésétől és aktuális elfoglaltságaitól függően figyel majd a zajokra, illetve más feltűnő dolgokra (például egy elit őrnek feltűnik az említett hordós trükk, viszont egy bőszen kísérletező tudós mellett jó eséllyel el is sétálhatunk).

Megjelenés: ŐSZ

PROJECT GOTHAM RACING 2

Kiadó: MICROSOFT
Fejlesztő: BIZZARE CREATIONS



Bár az eredeti PGR is igen sikeres lett, a fejlesztők ezúttal tényleg beleadnak apait-anyait. A második részen háromszor annyian dolgoznak, és nyolc hónap helyett két teljes évük van a program elkészítésére – így aztán nem véletlen, hogy nagy dolgokat várunk tőlük. Eddig három várost jelentettek be (Hong Kong, Edinborough, Moszkva), de várhatóak továbbiak is – minden helyszínen 13 pályát próbálhatunk ki. Az autók listáját egyelőre nem adták közre (a képeken Porsche-, Mercedes- és Ferrari-modellek láthatók), de megígérték, hogy az előd által nyújtottnál nagyobb lesz a változatosság. Sokan kifogásolták az első rész nehézségét, ezért aztán ezen is állítgatnak, hogy ne kelljen százszor megpróbálnunk a későbbi versenyeket. Természetesen a PGR2 játszható lesz online is (a Microsofttól egy húszfős csapat segít a Bizarre-nak a játék ezen részében): nyolcfős futamokat, valamint változatos online játékmódokat ígérnek.



Megjelenés: TÉL

FABLE

Kiadó: MICROSOFT
Fejlesztő: BIG BLUE BOX



A korábban Project Egoként ismert RPG idén végre megjelenik, remélhetőleg forradalmasítva a szerepjáték-műfajt. A Fable-ben ugyanis valóban eljátszhatunk bármilyen szerepet: fiatal sráckként indulunk, és mire sikerül teljesíteni a fő küldetést (mely kilenc fejezetre lesz osztva, ezek között fogunk öregedni), már akár hatvanadik évünket is betölthetjük. Ezen idő alatt bárhogyan viselkedhetünk; a világ minden lakója, akivel kapcsolatba kerülünk, kialakítja rólunk véleményét, és adott esetben azt tovább is adja. Elérhetjük, hogy egész falvak féljenek tőlünk, de akár azt is, hogy mi legyünk a fiatalok bálványa, a nők vágyainak tárgya. Karakterünk kinézetének alakítása teljes egészében rajtunk múlik, és persze ez is befolyásolja a többiek viszonyulását hozzánk: nem mindegy, hogy arctetoválásokkal és egy óriási bárddal lépünk oda valakihez, vagy sörhassal és borostával. Ráadásul státuszunkat az Albionban vándorló többi hőshöz való viszonyunk is befolyásolja – szélvészként terjed a híre a vidéken, ha legyőzzük az egyiket, vagy épp ellenkezőleg, ha kimentjük valamilyen veszélyből. Mindehhez valósidejű harcok (általában az Onimushát említik hasonlításképpen), összetett mágiarendszer és fantasztikus grafika járulnak.



Megjelenés: TÉL

STEEL BATTALION

Kiadó: MICROSOFT
Fejlesztő: CAPCOM



Igen, ez az a játék, amit csak a negyven gombot, két kart és három pedált tartalmazó hatalmas kontrollerrel lehet irányítani. És igen, ez az a játék, ami körülbelül 45.000 forintba fog kerülni. A fejlesztők vezetője, Atsushi Inaba úgy tervezte meg a játékot, hogy semmiféle kompromisszumot nem volt hajlandó kötni, a felduzzadt árcédula ellenében az eddigi legrealisztikusabb (ha lehet ilyenről beszélni) mech-szimulátort kapjuk. A kontroller világító gombjai, a folyamatosan látszó információs képernyők, a realisztikus grafika és az 5.1-es Dolby hangzás mind-mind azt az érzetet erősíti, hogy egy óriási gépezet belsejében ülünk. Amennyiben elhalálóznánk, pár másodpercünk van, hogy megnyomjuk a katapultáló gombot (ami persze kis plasztik fedő alatt van), mert ha bennegünk a gépben, akkor vége a karrierünknek – a játék szemét módon letörli az elmentett állásunkat! Pontosan két tucat – a beszámolók szerint pokoli nehéz – küldetés vár ránk, melyek során összesen húsz különböző járművet próbálhatunk ki. Noha a grafika elsőre nem túl látványos, a fejlesztők nagy figyelmet fordítottak a realisztikus kinézetre. Sajnos a magas ár miatt sokan nem fogják kipróbálni a Steel Battaliont, pedig nagyon úgy néz ki, hogy egy egészen fantasztikus, eddig sosem tapasztalt élménnyel lesz gazdagabb, akinek mégis megadatik a lehetőség.



Megjelenés: TAVASZ



MOTOGP 2 (THQ)
A fantasztikus online motoros program második része több pályával, feljavított grafikával és Xbox Live-opciókkal.



STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC (LucasArts)
Az első csapatközpontú RPG lesz Xboxon, ráadásul most először Star Wars-környezetben bolyonghatunk.



PSYCHONAUTS (Microsoft)
Elborult kalandjáték, erős platformelemekkel, melynek érdekessége, hogy a pályák különböző őrültek elméjében helyezkednek el.



NINJA GAIDEN (Tecmo)
Eszelős grafikájú hentelős akciójáték, az 1988-as eredeti feldolgozása falon futással, shurikenekkel, és persze Ryu Hayabusával.



KINGDOM UNDER FIRE: CRUSADERS (Phantagram)
Különös stratégia-akció keverék: először megtervezzük a hadjáratot, aztán vezetjük a sereget – mindezt akár online is.



MIDTOWN MADNESS 3 (Microsoft)
Városi száguldás a rendőrök elől. Rengeteg játékmód, és mindezt akár Xbox Live-on keresztül is átélhetjük.



DUALITY (Phantagram)
Cyberpunk szerepjáték, ahol egy történetet három teljesen különböző oldalról élhetünk át: egy zsoldos, egy hacker és egy MI szemszögéből.



RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD (Ubi Soft)
Egy "igazi" Tom Clancy-játék, ahol egy csapat kommandóst kell a gonosz terroristák ellen vezetnünk.

Jövőnéző - GameCube



A Nintendo bizony eléggé elhanyagolta Európát a tavalyi évben. Sem a Metroid Prime, sem a Resident Evil 0, sem a tengerentúlon váratlan sikernek bizonyuló Animal Crossing nem jutott el hozzánk (sőt, ez utóbbi nem is fog, mondván, hogy „rétegjáték" – ehhez képest Amerikában már 350.000 példányban kelt el, ami azért már egy eléggé vastag réteg). No sebaj, legalább most első félévben nem lesz hiány elit GC-játékokban – a legnagyobb várakozás persze a Zeldát kíséri, ami elvileg május 3-án jelenik meg. Az év végére egyelőre nem sok nagy nevük van, de az E3-on valószínűleg több új programot is bejelentenek, és talán már be is mutatnak olyan játékokat, mint a Mario Kart, a Pikmin 2, a GC-s Pokémon, esetleg a Mario 128 néven futó Miyamoto-projekt.

Satoru Iwata, a Nintendo elnöke nemrég igen visszafogottan nyilatkozott, mondván az erre az üzleti évre tervezett eladásokat (azaz: tízmillió eladott gép március 31-ig) várhatóan 10%-kal fogják alulmúlni, és körülbelül ekkora mértékben maradnak el az 55 milliósra tervezett szoftvereladásoktól is. Ráadásul az elmúlt fél év bevételeinek nagy részét a Rare eladásából befolyt összeg teszi ki – és még a Zelda sem úgy szerepelt Japánban, ahogy várták (a legpesszimistább jóslatok is egymilliós eladással számoltak, de még a 600.000-et sem érte el). Persze a GBA-nak, és az újabb, minden eddiginél dühödtebben tomboló Pokémon-láznak köszönhetően nagy gáz nincs (utóbbi programok viszont – együttesen – már majdnem négymilliónál vannak).

2003

METROID PRIME

Kiadó: NINTENDO
Fejlesztő: RETRO STUDIOS



Már többször is beszámoltunk az első háromdimenziós Metroidról, ami szinte minden év végi szavazásban, összesítésben elnyerte az év játéka címet (igaz, végül nem került fel az Amerikában legsikeresebb programok tízes listájára). A szuperjátékban a sorozat hősnőjét, Samus Arant fogjuk irányítani (főállásban bérgyilkos, mellékállásban pedig néha megmenti a galaxist különböző idegen lényektől), akinek egy eddig fel nem térképezett bolygón, a Tallon IV-en kell megállítani a sokadjára szervezkedő űrkalózokat. Természetesen felszerelésünk a játék elején elveszik, és darabonként kell visszaszereznünk fegyvereinket, különleges látást biztosító vizorjainkat, illetve más cuccainkat. Noha a játék belső nézetet használ, nem egy szokványos FPS-ről van szó – ugyanis a kalandelemek és a felderítés igen fontosak lesznek. Mivel szinte kivétel nélkül mindenki dicsérte a játékot, most már mi is nagyon fenjük rá a fogunkat. Remélhetőleg a Nintendo tudja tartani a – már többször elhalasztott – március végi megjelenést.



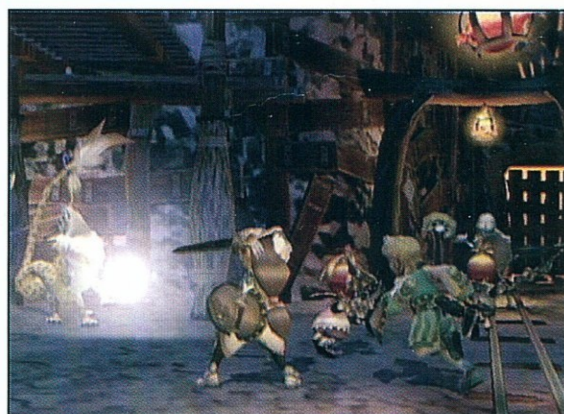
Megjelenés: TAVASZ

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

Kiadó: SQUARESOFT
Fejlesztő: GAME DESIGNER'S



Végre napvilágra kerültek az első hírek a GameCube-ra készülő Final Fantasyről. Mivel a játékot egy újonnan összeállított csapat készíti, a Crystal Chroniclesnek nincs sok köze a szokásos FF-sémához, kezdve például azzal, hogy támogatja a többjátékos-módot – sőt direkt erre is lesz kihegyezve! A játék egy olyan világban játszódik, amit mérgező köd borít – az emberek csak azért maradhattak életben, mert az egyes településeken levő kristályok megvédik őket a halálos gáztól. Ám a kristályok elhasználódnak, ezért minden évben fel kell őket tölteni egy Mana Water nevű folyadékkal. A gond csak az, hogy a Mana Water nagyon ritka, ezért évente egy expedíciót kell indítani újabb források felkutatására. Egy ilyen négyfős kommandót irányíthatunk a játékban. A képek ugyan egyelőre nem ezt mutatják, de a játék enyhén döntött nézetet fog alkalmazni (mint mondjuk a Gauntlet), és így kell egyik térképet átkutatnunk a másik után. Négyféle karakterrel kezdhetünk, melyek egyedül játszva négy eltérő történetet, míg többen indulva eltérő kasztokat jelentenek. Maga a harc valós időben zajlik, és a karaktereket kedvünk szerint mozgathatjuk a csaták alatt is.



Megjelenés: TÉL

THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WALKER

Kiadó/fejlesztő: NINTENDO



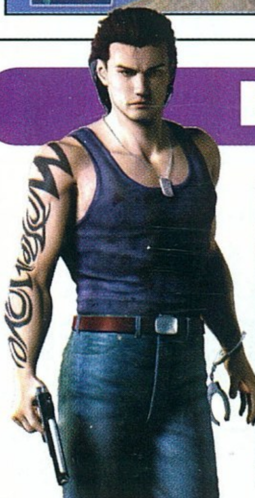
Sok kérdés merült fel bennünk (és valószínűleg nem csak bennünk), amikor megláttuk az új Zelda kinézetét, de játékélmény szempontjából túl sok kételynek helye nincs – nem valószínű, hogy Miyamoto úr elfelejtett volna játékot készíteni... Ezúttal Link elrabolt nővére keresése érdekében hagyja el szigetét (most is Hyrule földjén járunk, csak időközben elöntötte a megáradt óceán). A végeérhetetlen vízben nem csak ellenfelek, begyűjthető rúpiák és más hajók várnak ránk, de majdnem ötven sziget is. Ezek némelyikén csak egy kis kunyhó, vagy egy barlang található, de vannak nagyobb szigetek, és magas tornyok is. A játék során négy templomot, azaz klasszikus „zeldás" labirintust járhatunk be, no meg számtalan kisebb kazamatát. Mindezek tömve lesznek fejtörőkkel, mókás ellenfelekkel, no és a Zeldákra oly jellemző tárgyakkal és megoldásokkal (például üvegcsében tárolhatunk különböző folyadékokat, a bokrok szétütésével rúpiákhoz juthatunk, stb.).



Megjelenés: NYÁR

RESIDENT EVIL 0

Kiadó/fejlesztő: CAPCOM





Az eredetileg N64-re készülő RE Zero, azaz az eredeti előtt játszódó rész megpróbál minél többbet újítani a mára talán kissé már megfáradt játékmeneten. A legnagyobb változtatás mindenképpen az, hogy két karakter vesz részt a játékban, ha egy helyszínen vannak akár tárgyakat adhatnak át egymásnak, és nemcsak bármikor válthatunk köztük, de az éppen nem irányítottnak egyszerű parancsokat is kiadhatunk. Az idő akkor sem áll le, ha éppen elkalandozunk (egyébként egy vonaton, illetve egy Umbrella által használt épületben kell mindent felderítenünk), a kóborló zombik megtámadhatják „elhagyott" karakterünket, aki ezt rádión keresztül azonnal jelzi – és ha nem váltunk rá vissza, akkor bizony fel is falják. A szereplők közti váltogatás igen fontos lesz, mert különböző képességekkel bírnak: a tetovált tengerészgyalogos, Billy például sokkal erősebb, mint Rebecca, így nehezebb ládákat is megmozdíthatunk vele. Valószínűleg csak a Resident Evil-veteránok értékelhetik kellőképp, hogy ezúttal bárhol letehetünk dolgokat a földre, és persze később ezeket fel is vehetjük – nincs többbé rohangálás a ládákhoz! A grafika a GC-re felújított első részben látottakat is felülmúlja, a játék gyönyörű.

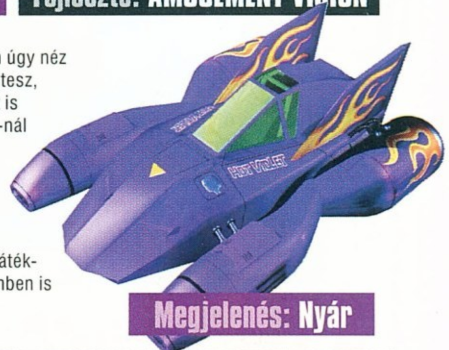
Megjelenés: TAVASZ

F-ZERO

Kiadó: SEGA
Fejlesztő: AMUSEMENT VISION



Mindenki meglepődött, amikor a Nintendo az F-Zero-licencet a Segára bízta. Nagyon úgy néz ki, hogy ez mégiscsak egy jó döntés volt, hiszen az Amusement Vision mindent megtesz, hogy a régi sorozat ismét a legjobbak közé kerüljön. A grafika pompás, főként ha azt is beleszámítjuk, hogy egyszerre 16 gép verseng, méghozzá – elméletileg – ezer km/h-nál is gyorsabb sebességgel. Mindezt azért a GameCube villámgyorsan mozgatja, még akkor is, ha négyen játszunk, osztott képernyőn (a Sega nemrég mutatta be ezt az opciót, és a kézikamerás felvételek tanulsága szerint ilyenkor sem csökken a képfrissítés sebessége). A pályák hatalmasak lesznek, mindegyik környezetben több útvonalon száguldhatunk – egyszer mondjuk zárt csőben, másszor pedig hatalmas, akár kilométeres esésű ugratókkal küszködve. Az otthoni verzió kompatibilis lesz a játéktermivel: ha sikerült GC-n megnyitnunk mondjuk egy járgányt, akkor azt a játékteremben is használhatjuk (a két verzió a memóriakártyán keresztül kommunikál).



Megjelenés: Nyár

HARVEST MOON: WONDERFUL LIFE (Natsume)
Tanyasi élet-szimuláció rengeteg tenyészthető állattal, termelhető növénnyel és elvehető asszonynéppel.





P.N. 03 (Capcom)
A Resident Evileket kitaláló Shinji Mikami akciójátéka, amelyben egy szemrevaló hölgyyel kell a folyamatosan alakjukat változtató robotokat szétlőnünk.



1080 AVALANCHE (Nintendo)
Az N64-es korszak legjobb snowboardos játékának folytatása, ugyanolyan stílusban de a mai korhoz igazított látvánnyal.

THE HOBBIT (Vivendi Universal)
Tolkien első könyve („A babó") is átlép a konzolok világába. Az akció- és platformelemeket keverő játék leglátványosabb része az Öt Sereg Csatája lesz.

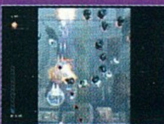


WARIO WORLD (Nintendo)
Wario első szereplése GC-n, amiben saját kastélyát kell megtisztítanunk a gonosz szörnyektől, amik a kincseiből változtak át egy átok következtében.





MARIO TENNIS (Nintendo)
N64-en és GBC-n már bizonyított, most GameCube-on várjuk Mariót és egész kompániáját, hogy megmutassák, mit tudnak salakon és műfűvön.



IKARUGA (Infogrames)
Felfelé scrollozós lövöldözős program a legendás Treasure-től, amely először DC-re jelent meg és azonnal kult-státuszt ért el.

SONIC ADVENTURE DX (Sega)
Az első Sonic Adventure „deluxe" kiadása kissé feljavított grafikát kap, és a GBA-s verzióval összekötve új dolgok nyithatók meg benne.



Jövőnéző – Multiplatform

SOUL CALIBUR 2

Kiadó/fejlesztő: NAMCO









Ahogy az új év beköszöntött, a Namco végre fellebbentette a fátylat a már régóta készülő Soul Calibur 2 konzolos verzióiról. Mindhárom gépen feltűnik egy új karakter: Necrid, a zöldbőrű óriás, akit Todd McFarlane tervezett a Namco számára. Ezenfelül mindegyik platform kap egy exkluzív harcost. A PS2-es verzióba Heihachi lép be a Tekken-sorozatból, GameCube-on Link lendül akcióba, Xboxon pedig egy másik McFarlane-lény, a képregényekből és a filmből ismerős Spawn. Természetesen a programban benne lesz minden olyan opció, amit egy verekedős játéktól manapság elvárunk (Arcade, Versus, Practice, Time Attack, Survival, Team Battle), de lesz egy igen érdekes opció is. A Weapon-mód 200 küldetést kínál, amelyek teljesítésével újabb és újabb fegyvereket szerezhetünk, amikkel aztán felszerelhetjük kedvenc karakterünket. Minden fegyver új kombókat és harcmodorokat biztosít az egyes harcosoknak, úgyhogy elég sok idő el fog telni, amíg megtaláljuk a nekünk legjobban megfelelőt.

Megjelenés: NYÁR

DRIVER 3

Kiadó: INFOGRAMES
Fejlesztő: REFLECTIONS

Minden idők legjobb autós üldözéseit eddig a Driver eddigi két részében tapasztalhattuk meg, és a srácok most még erre is rá akarnak tenni pár lapáttal. Ezúttal is Tanner, a megkeseredett zsaru lesz a történet középpontjában, aki ezúttal Isztambulban, Miamiban és Nizzában hozza a szívrohamot a biztosítókra. A GTA3 és a Getaway nyomában ezúttal már itt is lehetőségünk lesz az autóból kiszállva mászkálni, és néhány épületbe is bemehetünk. A fejlesztők nyilatkozata szerint a játék körülbelül 30%-át teszi ki a gyalog eltöltött idő, legnagyobbrészt most is autóval üldözünk valakit – vagy éppen üldöznek minket. A kocsiválaszték ezúttal sokkal nagyobb, mint az eddigi részekben, lehetőségünk lesz például utánfutóval ellátott autó vezetésére, ami természetesen teljesen eltérő technikát igényel. Az ütközésekkel vigyáznunk kell, mert nem csak az autók sérülnek meg (amit ugye könnyen orvosolhatunk azzal, hogy átülünk egy másikba), hanem akár mi is, ha éppen rossz oldalról kapnak minket telibe. Ja, még valami: Tanner megtanult úszni, úgyhogy néhány küldetésben ezt a képességét is kell használnunk.





Megjelenés: TÉL

ENTER THE MATRIX

Kiadó: INFOGRAMES
Fejlesztő: SHINY

Valószínűleg sokan várják a májusban mozikba kerülő második Mátrix-filmet, és a játékadaptáció is nyilván ennek a népes tábornak szól. A játék tulajdonképpen kiegészíti a filmet: például ha az egyik karakter a moziban kilép egy ajtón, a játék onnantól fogva mutatja az eseményeket – a történetet a Wachowski-testvérek, a film rendezői írták, sőt, direkt a játék kedvéért rögzítettek egy órányi anyagot is. Két karakterünk lesz: Niobe, a zioni flotta leggyorsabb hajójának, a Lagosnak a kapitánya, és Ghost, egy „filozofikus gyilkos", minden harcművészetek mestere. A játék legnagyobb részében a ránk támadó rendőrök és ügynökök ellen kell harcolnunk, amihez rengeteg fegyvert használhatunk, de ökleink is nagy szerephez jutnak. A kung fu-részeket az a Yoen Wo Ping tervezte, aki a Mátrix-filmben rendezte a verekedéseket. Természetesen lehetőségünk lesz kihasználni a „bullet time" (a lassítás, ugyebár) adta lehetőségeket, és minden más, csak az új filmben látható trükköt. Nem csak a Lagost irányíthatjuk, de egy elképesztőnek mondott autós üldözésben is részt fogunk venni. Ezek mellett két órányi, a játék motorjával készített film, valamint egy egyelőre nem tisztázott hackelési rendszer is szerepel a játékban. Az utóbbival állítólag saját konzolunkat „törhetjük fel", bár hogy ez miként működik, és hogy miért is érdemes ezt megtenni, arról egyelőre nem szól a fáma.





Megjelenés: TAVASZ

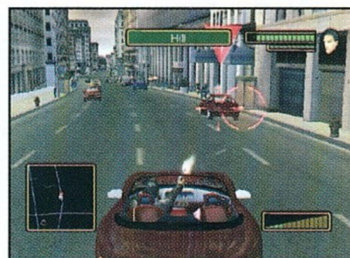
2003

TRUE CRIMES: STREETS OF L.A.

Kiadó: ACTIVISION
Fejlesztő: LUXOFLUX



Bár elsőre a True Crimes elég durva GTA3/Getaway-koppintásnak tűnik, olyan húzásai lesznek a programnak, amelyek megkülönböztetik az előbbi két bombajátéktól. A legfontosabb az, hogy a játék cseppet sem lesz lineáris. Ráadásul ez nem csak azt jelenti, hogy egyszerre több küldetésből is választhatunk, és hogy általában azt csinálunk a virtuális Los Angelesben, amit akarunk, hanem azt is, hogy a történetet magunk alakíthatjuk. És nem holmi párbeszédek útján, hanem úgy, hogy a küldetéseket eltérő módon teljesítjük. Csak akkor kell újrakezdenünk a játékot, ha kinyírtak minket – ha nem sikerül elérnünk a célunkat, attól az élet még folyik tovább. Ha nem kapunk el egy informátort, akkor a következő (vagy akár a két órával későbbi) küldetésben csapdába csalhatnak minket. Ha lelőjük a megmentendő személyt, akkor az őáltala bejövő sztori-elemek elvesznek, de ettől még végigjátszhatjuk a programot. Egyébként részesei lehetünk GTA-féle autós kergetőzésnek, Max Payne-es lövöldözésnek, Shenmue-jellegű verekedésnek és Metal Geares lopakodásnak – már csak abban reménykedünk, hogy a sok helyről lopkodott dolgok összeállnak egy jól működő egésszé.



Megjelenés: TAVASZ

STARCRAFT GHOST

Kiadó: VIVENDI UNIVERSAL
Fejlesztő: NIHILISTIC/BLIZZARD



A StarCraft valószínűleg a legsikeresebb stratégiai játék volt PC-n – 1997-es megjelenésétől fogva már több mint hatmillió darabot adtak el belőle (igaz, ebben benne van a kiegészítő lemez is). Hangulatát mind a mai napig nem tudták még csak megközelíteni sem, ezért aztán a konzolra készülő folytatás – amely ugyan egy Metal Gear-féle lopakodós akciójáték lesz – az általunk egyik leginkább várt program. Egy Nova nevű Ghostot, azaz különlegesen képzett ügynököt kell a zerg és protoss, és bizony néha az emberi ellenfelek ellen vezetnünk. Képzésének hála, Nova képes arra, hogy kis ideig láthatatlanná váljon, hihetetlen sebességre gyorsuljon, illetve elektromos szerkezeteket (például tankok, vagy ágyúütegek) ártalmatlanná tegyen. Az eredetiből ismert minden fegyvert (akár a lángszórókat is) kipróbálhatjuk, és küldetéseink teljesítése során több bolygót is bejárunk. Lesz, ahol csak szabotázsakciót hajtunk végre, de akad, ahol egy hatalmas ütközetben kell a mi javunkra fordítani az eseményeket.





Megjelenés: TÉL

DUNGEONS & DRAGONS: HEROES

Kiadó/fejlesztő: INFOGRAMES



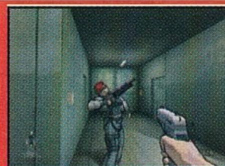
Amennyiben valaha is gondoltunk arra, hogy a Baldur's Gate: Dark Alliance mennyivel élvezetesebb lenne, ha többen játszhatnánk, akkor az Infogrames új, belső fejlesztésű programja láttán megnyugodhatunk. Ezúttal ugyanis akár négyen is nekivághatunk – az egyébként hasonló stílusú – kalandnak, ám sajnos ezúttal is csak előre generált karaktereket használva. Az elf varázslónő, az ember harcos, a törpe pap és a félszerzet tolvajnő már hosszú ideje feküdtek holtan, ám amikor sírjukat gonosz mágia látogatja meg, fölélednek. Eleinte még elég kábák, és régi tudásuknak csak töredékével rendelkeznek (ötödik szintűként indulnak) mégis összefognak, hogy megtudják, ki vagy mi ébresztette fel őket. A sírjuk felett lebegő kastélyban különböző teleportokat találnak, melyek a játék egy-egy vidékére repítik őket: a hideg jégmezőkre, a fülledt dzsungelbe, vagy éppen a démonok egyik létsíkjára. Egyedül is nekivághatunk a küldetésnek, de az igazi móka a kooperatív-módban van: ilyenkor együttműködve kell felvenni a harcot a népes szörny-ármádiák ellen.



Megjelenés: TAVASZ

BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON (THQ)
A klasszikus kalandjáték idén átlép a harmadik dimenzióba, ráadásul már nem csak fejtörőket kell leküzdenünk, de bőven lesz részünk akcióban is.



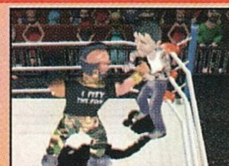


XIII (Ubi Soft)
Egy képregény által inspirált FPS, amelyet a hasonlóság érdekében cel-shading eljárással készítenek.



RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC (Ubi Soft)
A leghíresebb végtag-hiányos játékhős immár harmadszor tér vissza, hogy megmentse a világot – most éppen a muskétás támadóktól.

MTV CELEBRITY DEATHMACH (Take-2)
Az MTV egyik műsorát mutatja be ez a játék, amiben gyurmahírességek csépelik egymást – már csak azért is bejött nekünk, mert a teljes N'Sync fiúcsapatot szétverhetjük vele.



GLADIUS (LucasArts)
Körökre osztott, ám akcióelemeket is tartalmazó harcot használó szerepjáték egy ókori világban, ahol egy gladiátorcsapatot kell minden arénában győzelemre vezetnünk.





MACE GRIFFIN: BOUNTY HUNTER (Crave)
Csúnyán átvert fejvadász begorombul, és hatalmas fegyverekkel visszavág. FPS-módban indulunk, de bármikor átvehetjük egy űrhajó irányítását is.

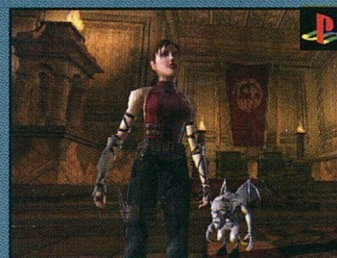
MEGJELENÉSEK



EURÓPA, USA – 2003. FEBRUÁR - 2003. MÁRCIUS

EURÓPAI PS2 MEGJELENÉSEK

Wild Arms 3	21-Feb	Ubi Soft	***
Sega Bass Fishing	21-Feb	Acclaim	***
Jimmy Neutron Boy Genius	21-Feb	THQ	**
James Cameron's Dark Angel	21-Feb	Vivendi Universal	**
Gunfighter II: Revenge of Jesse James	21-Feb	Ubi Soft	**
Evolution Skateboarding	21-Feb	Konami	**
Defender	21-Feb	Midway	**
Battle Engine Aquila	21-Feb	Infogrames	****
Batman: Dark Tomorrow	21-Feb	Kemco	**
4X4 Evo 2	21-Feb	BAM!	**
Pac-Man World 2	28-Feb	Namco	***
G-Surfers	28-Feb	Midas	***
Frogger Beyond	28-Feb	Konami	**
ATV Quad Power Racing 2	28-Feb	Acclaim	***
Top Gun : Combat Zones	1-Mar	Titus	**
Inquisition	3-Mar	Wanadoo	***
Vexx	7-Mar	Acclaim	***
Tribes: Aerial Assault	7-Mar	Vivendi Universal	***
Tenchu: Wrath of Heaven	7-Mar	Activision	*****
Sword of the Samurai	7-Mar	Ubi Soft	***
Run Like Hell	7-Mar	Titus	****
Rayman 3 Hoodlum Havoc	7-Mar	Ubi Soft	****
Moto GP 3	7-Mar	Namco	****
Ben Hur	7-Mar	Vivendi Universal	**
Ape Escape 2	7-Mar	Sony	***
White Fear	7-Mar	Vivendi Universal	***
The Great Escape	14-Mar	SCi	***
Barbarian	14-Mar	Titus	**


Primal


Tenchu: Wrath of Heaven


Xenosaga


ZOE: The 2econd Runner


Tribes – Aerial Assault


Freedom – Battle for Liberty Island


Aero Elite – Combat Academy

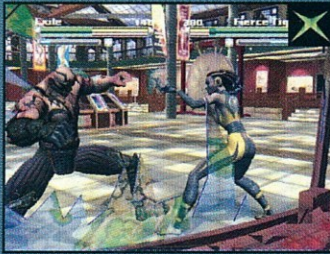

Metal Gear Solid 2: Substance

USA PS2 MEGJELENÉSEK

Everblue 2	25-Feb	Capcom	***
Xenosaga	25-Feb	Namco	*****
The Lost	3-Mar	Crave	***
Jackie Chan Adventures	4-Mar	Encore	**
Primal	4-Mar	Sony	*****
Batman: Dark Tomorrow	4-Mar	Kemco	***
Chessmaster	4-Mar	Ubi Soft	***
NBA Street Vol. 2	4-Mar	Electronic Arts	****
Grand Prix Challenge	4-Mar	Xicat	**
Metal Gear Solid 2: Substance	4-Mar	Konami	*****
Tenchu: Wrath of Heaven	5-Mar	Activision	*****
Smash Cars	10-Mar	Metro 3D	**
Dragon's Lair 3D	11-Mar	Encore	***
My Street	11-Mar	Sony	***
MicroMachines	11-Mar	Infogrames	***
WWE Crush Hour	11-Mar	THQ	**
Zone of the Enders: The 2nd Runner	11-Mar	Konami	*****
World Soccer Winning Eleven 6 Int.	11-Mar	Konami	*****
Evil Dead: A Fistful of Boomstick	17-Mar	THQ	**
Midnight Club II	17-Mar	Take-2	***
Clock Tower 3	18-Mar	Capcom	***
Aero Elite: Combat Academy	18-Mar	Sega	***
Freedom: The Battle for Liberty Island	18-Mar	Electronic Arts	***
Def Jam Vendetta	18-Mar	Electronic Arts	****
Fugitive Hunter	18-Mar	Infogrames	***
King of Route 66	18-Mar	Sega	***
Moto GP 3	18-Mar	Namco	****
RPG Maker 2	30-Mar	Agetec	***


↗ DOA: Xtreme Beach Volleyball


↗ Phantasy Star Online Episode 1-2


↗ Tao Feng: Fist of the Lotus


↗ Red Faction 2


↗ Kung Fu Chaos


↗ Legend of Zelda: The Wind Walker

EURÓPAI XBOX MEGJELENÉSEK

Racing Evoluzione	21-Feb	Infogrames	****
James Cameron's Dark Angel	21-Feb	Vivendi Universal	**
The House of the Dead III	21-Feb	Infogrames	****
Dragon's Lair 3D	21-Feb	Ubi Soft	***
Battle Engine Aquila	21-Feb	Infogrames	****
Stake	28-Feb	Metro 3D	**
Mercedes-Benz WorldRacing	28-Feb	TDK	****
Indiana Jones & the Emperor's Tomb	28-Feb	Activision	*****
ATV Quad Power Racing 2	28-Feb	Acclaim	***
Baldur's Gate: Dark Alliance	1-Mar	Titus	*****
Vexx	7-Mar	Acclaim	***
Toe Jam & Earl III	7-Mar	Microsoft	****
Metal Gear Solid 2: Substance	7-Mar	Konami	*****
Crimson Skies: High Road to Revenge	7-Mar	Microsoft	****
Capcom vs SNK 2 EO: Xbox Live	7-Mar	Capcom	***
Xbox Live Starter Kit	14-Mar	Microsoft	*****
Rollercoaster Tycoon	14-Mar	Infogrames	***
LotR: The Two Towers	14-Mar	Electronic Arts	*****
Lamborghini	14-Mar	Microsoft	****
Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball	14-Mar	Microsoft	:]
Barbarian	14-Mar	Titus	**
Shenmue II	14-Mar	Microsoft	*****
Shayde: Monsters vs Humans	21-Mar	Metro 3D	**
Seablade	21-Mar	Simon & Schuster	*
Panzer Dragoon Orta	21-Mar	Infogrames	*****
NBA Street Vol. 2	21-Mar	Electronic Arts	****
V-Rally 3	28-Mar	Infogrames	****
Star Wars: Clone Wars	28-Mar	Activision	***
The Sims	28-Mar	Electronic Arts	****

EURÓPAI GAMECUBE MEGJELENÉSEK

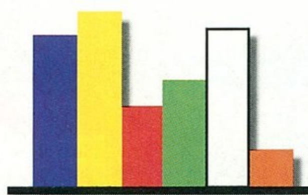
Sum of all Fears	28-Mar	Ubi Soft	***
Frogger Beyond	28-Mar	Konami	**
Rayman 3 Hoodlum Havoc	3-Mar	Ubi Soft	****
Vexx	7-Mar	Acclaim	***
Tom Clancy's Ghost Recon	7-Mar	Ubi Soft	***
Sonic Mega Collection	7-Mar	Infogrames	***
Shox	7-Mar	Electronic Arts	***
Resident Evil Zero	7-Mar	Capcom	*****
Phantasy Star Online Episode 1 & 2	7-Mar	Infogrames	*****
Super Monkey Ball 2	14-Mar	Infogrames	***
Super Bust a Move 3000	14-Mar	Ubi Soft	***
Pac-Man World 2	14-Mar	Electronic Arts	***
Monsters Inc. Scream Arena	14-Mar	THQ	**
LotR: The Two Towers	14-Mar	Electronic Arts	*****
Batman: Dark Tomorrow	14-Mar	Kemco	***
Barbarian	14-Mar	Titus	**
Metroid Prime	21-Mar	Nintendo	*****

USA GAMECUBE MEGJELENÉSEK

Rayman 3: Hoodlum Havoc	25-Feb	Ubi Soft	****
Rally Championship	3-Mar	Encore	**
NBA Street Vol. 2	3-Mar	Electronic Arts	****
Batman: Dark Tomorrow	3-Mar	Kemco	**
Red Faction II	10-Mar	THQ	****
WWE Crush Hour	11-Mar	THQ	**
TransWorld Surf: The Next Wave	11-Mar	Infogrames	***
Downtown Run	18-Mar	Ubi Soft	**
Def Jam Vendetta	24-Mar	Electronic Arts	****
The Sims	24-Mar	Electronic Arts	****
Legend of Zelda: The Wind Waker	24-Mar	Nintendo	*****

USA XBOX MEGJELENÉSEK

Indiana Jones and the Emperor's Tomb	24-Feb	Activision	*****
Kung Fu Chaos	25-Feb	Microsoft	***
Motor Trend's Lotus Challenge	25-Feb	Xicat	**
Phantasy Star Online	25-Feb	Sega	*****
Crimson Skies: High Road to Revenge	28-Feb	Microsoft	****
Chessmaster	1-Mar	Ubi Soft	***
Sea Dogs 2	1-Mar	Bethesda	*****
Falcone: Into the Maelstrom	3-Mar	Titus	***
Mercedes-Benz World Racing	4-Mar	TDK	***
Murakumo: Renegade Mech Pursuit	4-Mar	Ubi Soft	***
Furious Karting	4-Mar	Infogrames	***
NBA Street Vol. 2	4-Mar	Electronic Arts	****
Marvel vs. Capcom 2	11-Mar	Capcom	***
Barbarian	17-Mar	Titus	**
Evil Dead: A Fistful of Boomstick	17-Mar	THQ	**
Pro Race Driver	18-Mar	Codemasters	****
Batman: Dark Tomorrow	18-Mar	Kemco	**
Freedom: Battle for Liberty Island	18-Mar	Electronic Arts	***
Tao Feng: Fist of the Lotus	18-Mar	Microsoft	****
RollerCoaster Tycoon	18-Mar	Infogrames	***
The Sims	24-Mar	Electronic Arts	****
Star Wars Clone Wars	24-Mar	Activision	***
Jurassic Park: Operation Genesis	25-Mar	Vivendi Universal	***
State of Emergency	25-Mar	Take-2	***
Rayman 3: Hoodlum Havoc	25-Mar	Ubi Soft	****



TOP



USA – FEBRUÁR

1	**GTA3 Vice City** Take 2 – PS2
2	**Tom Clancy's Splinter Cell** Ubi Soft – Xbox
3	**LotR: The Two Towers** Electronic Arts – GBA, PS2, GC, Xbox
4	**Dragon Ball Z: Budokai** Infogrames – PS2
5	**Madden NFL 2003** Electronic Arts – GBA, PS2, GC, Xbox
6	**Mortal Kombat** Midway – GBA, PS2, GC, Xbox
7	**Tom Clancy's Ghost Recon** Ubi Soft – PS2, Xbox
8	**SOCOM: US Navy Seals** Sony – PS2
9	**Metroid Prime** Nintendo – GC
10	**007 Nightfire** Electronic Arts – PS2, GC, Xbox



JAPÁN – FEBRUÁR

1	**Armored Core 3** From Software – PS2
2	**DOA Xtreme Beach Volleyball** Tecmo – Xbox
3	**Pawapuro Kum Pocket 5** Konami – GBA
4	**Pokémon Sapphire** Nintendo – GBA
5	**Pokémon Ruby** Nintendo – GBA
6	**Bakusou Dekotora Legend 3** Spike – PS2
7	**Ratchet & Clank** Sony – PS2
8	**Winning Eleven 6** Konami – PS2
9	**Inu Yasha: Naraku's Inv. Trap** Takara – GBA
10	**Actual Combat Pachislot** Sammy – PS2



NAGY BRITANNIA

1	**THE SIMS** Electronic Arts – PS2
2	**GTA3 VICE CITY** Take 2 – PS2
3	**THE GETAWAY** Sony – PS2
4	**FIFA 2003** Electronic Arts – GBA, PS2 , GC, Xbox
5	**007 NIGHTFIRE** Electronic Arts – PS2, GC, Xbox
6	**LOTR: THE TWO TOWERS** Electronic Arts – GBA, PS2 , GC, Xbox
7	**DANCING STAGE PARTY ED.** Konami – PSX
8	**HARRY POTTER 2** Electronic Arts – GBA, PS2 , GC, Xbox
9	**CRASH BANDICOOT** Vivendi Universal – PS2, GC, Xbox
10	**WWE SMACKDOWN!** THQ – PS2
11	**TONY HAWK'S PRO SKATER 4** Acitvision – GBA, PS2 , GC, Xbox
12	**MOH: FRONTLINE** Electronic Arts – PS2 , GC, Xbox
13	**MONSTERS INC.** Disney – PSX, PS2
14	**HARRY POTTER 1** Electronic Arts – GBA, PSX

LISTÁK

TOP 30 — FEBRUÁR

15	TOM CLANCY'S SPLINTER CELL	Ubi Soft – Xbox
16	PRO EVOLUTION SOCCER 2	Konami – PS2, GC, Xbox
17	TIMESPLITTERS 2	Eidos– PS2, GC, Xbox
18	TIGER WOODS PGA TOUR 2003	Electronic Arts – PS2, GC, Xbox
19	TOM CLANCY'S GHOST RECON	Ubi Soft – PS2, Xbox
20	COLIN MCRAE RALLY 3	Codemasters – PS2, Xbox
21	GRAND THEFT AUTO 3	Take 2 – PS2
22	TONY HAWK'S PRO SKATER 3	Activision – GBA, PS2 , GC, Xbox
23	SPIDER-MAN	Activision – GBA, PS2 , GC, Xbox
24	ROCKY	Rage – PS2, GC, Xbox
25	GRAN TURISMO 3	Sony – PS2
26	MAX PAYNE	Take 2 – PS2, Xbox
27	LOTR FELLOWSHIP OF THE RING	Vivendi Universal – PS2, Xbox
28	DANCING STAGE EUROMIX	Konami– PSX
29	RED FACTION 2	THQ – PS2
30	HITMAN 2	Eidos – PS2, Xbox

AUSZTRÁLIA – FEBRUÁR

1	GTA3 Vice City	Take 2 – PS2
2	LotR: The Two Towers	Electronic Arts – PS2
3	Tom Clancy's Splinter Cell	Ubi Soft – Xbox
4	Harry Potter 2	Electronic Arts – PS2
5	Harry Potter 2	Electronic Arts – GBA
6	The Getaway	Sony – PS2
7	Grand Theft Auto 3	Take 2 – PS2
8	Dragon Ball Z: Budokai	Infogrames – PS2
9	Kingdom Hearts	Square – PS2
10	MOH: Frontline	Electronic Arts – Xbox

BEST OF USA 2002

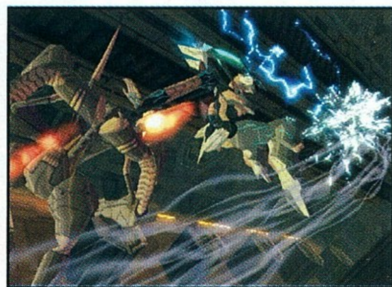
1	GTA: Vice City	Take 2 – PS2
2	Grand Theft Auto 3	Take 2 – PS2
3	Madden NFL 2003	Electronic Arts – PS2
4	Super Mario Advance 2	Nintendo – GBA
5	Gran Turismo 3	Sony – PS2
6	MOH: Frontline	Electronic Arts – PS2
7	Spider-Man	Activision – PS2
8	Kingdom Hearts	SquareSoft – PS2
9	Halo	Microsoft – Xbox
10	Super Mario Sunshine	Nintendo – GC


↗ Anubis kicsit pofásabb, mint fiatal korában, a hieroglifákon...









■ Egy frame rendes család

ZONE OF THE ENDERS THE 2ECOND RUNNER

TÍPUS AKCIÓ **KIADÓ** KONAMI **FEJLESZTŐ** KONAMI TOKYO **MEGJELENÉS** 2003.03.12. **NTSC** 2003.04.11. **PAL**



Amikor két évvel ezelőtt megjelent a Zone of the Enders, sokan azt mondták róla, hogy ez a program mutatta meg elsőként, hogy értő kezek mit is tudnak kihozni a PS2-ből a real-time fényeffektek, a speciális látványtrükkök és a nagyszámú poligonmozgatás területén, amikor mindezt EGYSZERRE kell végrehajtani. Az akkortájt még ritkaságnak számító igényes kivitelezésen persze olyan nagyon nem kell csodálkoznunk, hiszen a Konami elsőszámú frontembere, Hideo Kojima (a Metal Gear Solid-sorozat atyja) is ott bábáskodott az előkészületeknél, akinek ez volt az első kirándulása az újgenerációs konzolok felségterületére. Sajnos a játékon az is meglátszott, hogy Kojima úr ezt a projektet csak amolyan mellékes kirándulásként kezelte az akkortájt gőzerővel folyó fő feladat, a MGS 2 fejlesztése miatt. Ezért sok téren megvoltak a maga bosszantó hibái, sőt egyesek egészen odáig is elmerészkedtek, hogy kijelentették: a ZOE sikere nem kis mértékben annak köszönhető, hogy a DVD korongján helyet kapott a hatalmas várakozás övezte MGS 2 játszható demója is. Ezt a véleményt mi egyáltalán nem osztjuk – a ZOE igenis egy hangulatos, izgalmas és nagyszerű akciójáték volt, és mint a mellékelt ábra mutatja, kellőképpen sikeres is ahhoz, hogy a Konaminál elkészítsék a folytatását. A fejlesztés során – szokás szerint – elsőszámú célként az lebegett a készítők szeme előtt, hogy az első részt lehetőleg minél több aspektusában múlják felül. Az előzetes információk alapján nagyon úgy fest, hogy ez sikerült is nekik – mindehhez persze szükség volt arra is, hogy Kojima mester immáron tevékenyebb szerepet vállaljon az ügyben.

Az első rész 2172-ben, egy, a Jupiter bolygó melletti űrbéli bányászkolónián, az Antilián játszódott. A Mars-béli emberek és az Föld közötti viszony csúnyán elmérgesedett, a vörös bolygóbéli lázadást kirobbantó szervezet, a Z.O.E. megpróbálta az érckitermelést megakadályozni, és ezzel ellenfeleik utánpótlási vonalait elnyisszantani. Mi egy Leo nevű srácot alakítottunk, aki véletlenül csöppent az egész történetbe. Illetve nemcsak a történetbe, hanem egy Jehuty nevű, „orbital frame" pilótafülkéjébe is (ebben a világban így nevezik a hatalmas, fegyverekkel dugig tömött, antigravitációs óriásrobotokat). A hatalmas frame-mel az azt irányító mesterséges intelligencián, az ADA-n keresztül kommunikálhattunk. A játék végére Jehuty-t el kellett juttatnunk igazi gazdáihoz az Atlantis űrhajóra, a záró videó pedig szinte szándékosan jelezte a folytatás lehetőségét, csak a „To be continued..." felirat nem virított a végén. A folytatás és az előd sztorija között kapcsolódási pontok és párhuzamok egyaránt megtalálhatók. Mindössze két évvel az előző rész eseményei után járunk (akárcsak a valóságban), a háború folyamatosan dúl az anyabolygó és az űrbéli kolóniák között. A közeli űr meghódítása során felfedezett metatron nevű érc nemcsak kiváló energiahordozó, de remelkül felhasználható katonai célokra is. A terraformált Mars BAHRAM nevű hadseregének frame-ei igencsak szorongatják a földieket: megsemmisítették az interplanetáris erőiket és most már elegendő haderővel rendelkeznek ahhoz, hogy akár magát a bolygót is lerohanják.

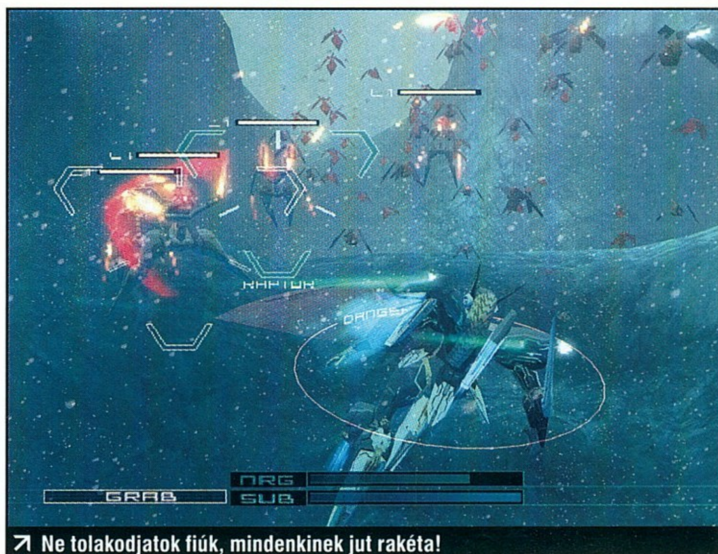
Új főhőst kapunk egy kiszolgált katonatiszt, Dingo személyében, aki egy LEV pilótája (ez szintén egy ember vezette óriásrobot, de ez nem tud repülni, csak ugrani és építési, bányászati célokra fejlesztették ki, mielőtt harci gép lett). Ő – Leóhoz hasonlóan – véletlenül lel rá Jehutyra, miközben a Jupiter Callisto nevű holdján éli a bányászok nehéz életét. Az óriásrobot ébredése elfeledett múltját idézi

A JÖVŐBEN ÍGY KÉSZÜL EGY NYÁRSON SÜLT FRAME





Belőlem akkor is több cucc jön ki, mint Orta sárkányából!



Ne tolakodjatok fiúk, mindenkinek jut rakéta!

fel benne – az élethalálharc pedig hamarosan megkezdődik a páros és a BAHRAM erői közt… A Callisto után a küzdelem a Deimoson (a Mars kisebbik, szabálytalan alakú holdján) folytatódik, míg végül magán a vörös bolygó felszínén ér véget. Fő ellenlábasunk a BAHRAM parancsnoka, Nohman lesz – aki természetesen szintén egy frame, méghozzá a legerősebbikük, Anubis parancsnoka, amelyet párhuzamosan fejlesztettek Jehuty-val. Egyébiránt az előző részben szintén ő volt az utolsó ellenfelünk. Az elődből egyébként feltűnik Viola is, a Nephtis nevű frame nyergében (nyilván sikerült neki visszatérnie a halálból, ahová küldtük – sebaj, megpróbáljuk még egyszer, már úgyis van gyakorlatunk benne!), sőt még Leo is belép a képbe. Egyszóval ismerős társaságba cseppenünk.

Jehuty az eltelt két év alatt számos új képességgel gazdagodott. Távolsági támadásai rögtön háromfélék lehetnek: az első az alap, viszonylag gyenge erejű energiasugár, ez csak a leggyengébb támadók ellen hatásos. Lesz viszont egy hatalmas erejű, pusztító energialövedékünk is, de ennek ellövéséhez előbb naftát kell gyűjtenünk (úgymond felturbóznunk magunkat), ami egyrészt elég hosszadalmas feladat, másrészt ez idő alatt könnyebben sebezhetők leszünk. Ezt főleg abban az esetben használhatjuk, ha olyan ellenféllel kerülünk szembe, amelyik nem képes a gyorstüzelésre. (Ennek működése hasonlítani fog az ebben a számban tesztelt Panzer Dragoonban látottakhoz.) Ami igazi újdonság, hogy Jehuty immáron képes egyszerre több ellenfelet is befogni, és szimultán több irányított rakétát is kilőni. Ennek főként a szabad területeken játszódó missziónál lesz értelme, ahol gyakran kicsiny vadászgéprajok támadnak meg minket, de egyes esetekben még a méretesebb gépek ellen is hatásos lehet, ha azok nem húzzák fel időben a pajzsukat. Ahol a nagy hatótávolságú támadások nem alkalmazhatók, ott lépnek színre frame-ünk közelharci képességei. Akárcsak a felmenőben, a (fém)test-(fém)test elleni küzdelemben számíthatunk Jehuty energiapengéjére, amellyel változatos módokon csépelhetjük az ellenfeleket. A különböző – egyszerű – kombók használatával elsősorban rájuk verhetünk egy nagyot, ezenkívül ütés közben hátrataszíthatjuk, felüthetjük a levegőbe, vagy akár lecsaphatjuk a földre őket. Képesek vagyunk megragadni és elhajítani az áldozatot, plusz sérülést okozhatunk továbbá azzal, ha a falhoz csapkodjuk őket, és még arra is meglesz a lehetőségünk, hogy tereptárgyakat vonjunk be a küzdelembe, ezeket akár támadáshoz, akár védekezéshez használva. A játékban való előrehaladással Jehuty új képességekkel is gazdagodhat, többek közt bármikor előkapható másodlagos fegyverekkel. Az egyik ilyen egy roppant erőt adó kesztyű lesz, amellyel a falhoz vert ellenfelek nagyon nagy sérülést szenvednek, egy másik pedig arra teszi alkalmassá frame-ünket, hogy egy egész csoportnyi ellenfelet elkábítson, és ezáltal a további támadások ellen védtelenné tegyen. Ezekből a fegyverekből jópár fajta lesz, de használatuk egy szempontból korlátozott: a másodlagos energiaméterünk feltöltöttségéhez vannak kötve.

Mindezekre a fegyverekre és támadásokra szükségünk is lesz, ugyanis a BAHRAM csapatok számos egysége fog ránk rontani. Az első részt többek között azért marasztalták el, mert – a bossokon kívül – mindössze háromféle típusú ellenféllel kerülhettünk szembe. No, erre most jobban odafigyelnek – már rögtön az első pályán bemutatkozik egy újfajta egység. A moszkitók aprók, de rengetegen támadnak egyszerre, hullámokban, szinte felhőkben törnek ránk. Egyesével is leverhetjük őket, de például náluk lesz ajánlatos használni először a több célpontot is befogó rendszerünket. Később a már ismerős raptorok támadnak ránk dupla lézerpengéjükkel, itt rögtön ki is próbálhatjuk az ellenfelek megragadását – akár pajzsként, akár bunkóként, akár eldobva „hasznosíthatjuk" áldozatunkat. Első főellenségünk egy Ken nevű hölgy lesz, Ardjet frame-jében, aki Jehutyt keresve megtámadja a bányászkolóniát. Vele hasonlóképp kell megküzdenünk, mint az első részből ismerős bossfightokban, azaz mindig rá kell jönnünk ritmikus támadásának működésére – ha ez megvolt, kidolgozhatjuk a taktikánkat. Az ő legyőzése után a BAHRAM anyahajóra kerülünk, ahol megint új – és más fajtájú – ellenfelek várnak (például pókhoz hasonló, csak talajon közlekedő robotok, és a mechákat folyamatosan köpködő gyártóegységek) a végén egy újabb főellenséggel, és ez így megy tovább mindegyik pályán. A játékmenet marad a szokásos villámgyors, az ellenfelek állandóan jönnek mindenfelől, így egy perc nyugtunk sem lesz. Talán máris leszűrhetjük azt a következtetést, hogy nem estek abba a hibába, amelybe az előző résznél, változatos és ügyesen kevert típusú ellenfelekkel csaphatunk össze.

Az ígértek szerint a játékidő „mintegy kétszerese lesz" az előző résznek (amelynek teljesítése kb. hat órájába került a játékosnak), de a fő egyjátékos-vonulat mellett a ZoE 2 számos kiegészítő opciót is kínál. Beépítettek egy virtuális valóságban játszódó gyakorlópályát, ahol Jehuty kezelésének minden csínját-bínját elsajátíthatjuk. Van egy színtiszta harci játékmód, ahol többféle frame közül választva a géppel vagy egy társunkkal egy-az-egyben mérhetjük össze a tudásunkat. Az első részből is megnézhetünk egy pár jelenetet – ez nyilván azoknak szól, akik arról lemaradtak róla, és azt a célt szolgálja, hogy ne tehessenek fel a „mikor", a „miért" és a „kivel" kérdőszócskákkal kezdődő mondatokat. Ezeken kívül is lesz egy pár extra dolog elrejtve, például a sztori-módot végigjátszva várhatóan megnyílik az extra missziók menüpont. Ezek száma egyelőre nem tisztázott, de az biztosnak tűnik, hogy az egyik egy olyan 3D-s környezetben játszódó lövöldözős játék lesz, amely a Konami híres shoot'em upszériáján, a Gradiuson alapul. Az irányítás, ha csak az előző rész színvonalát hozza, már akkor is kész főnyeremény, az ugyanis súrolta a tökéletest.

A grafika alapvetően megváltozik az előző részhez képest. Az aktuális trendeknek megfelelően cel-shading megvalósítású, de ez egyáltalán nem tette komolytalanná vagy rajzfilmessé az összhatást. A frame-ek és az ellenfelek dögösebbek, mint valaha – nemcsak a részletességük, hanem a rajtuk futkározó színes energiacsíkok miatt is, melyek szinte életet lehelnek a fémmonstrumokba. Érdekességképpen megjegyezném, hogy a modellek kiindulópontjául Yoji Shinkawa mechdesigner (Metal Gear-sorozat, ZoE) a saját régi, iskoláskorabeli rajzait használta fel. Az ő elmondása szerint először kicsit ódzkodtak a cel-shading technológiától, de ahogyan épült, szépült a program és haladt előre a fejlesztés, egyre inkább úgy érezték, hogy jól választottak, amikor mellette döntöttek. Sőt, emiatt kicsit szabadabban is használhatták a színpalettát, így egészen újszerű élményben lehet részünk az előző részhez viszonyítva. A pályákon látható táj részletességét is megnövelték (sokféle terep lesz, a szabad égtől kezdve egy űrhajó belsejéig), mert ez sem volt túl nagy erőssége a programnak. Az átvezető animációk is újfajta módszerrel lesznek megalkotva, hiszen az előző rész renderelt videói helyett most egy anime-rajzfilmhez hasonló körítésben találják nekünk a sztorit. A különleges effektusokat nem méltatom külön, megteszik azt helyettem – méghozzá sokkal jobban – a cikkhez mellékelt képek is. A zenék az elődben csodálatosak voltak, ha folytatják ezt az irányvonalat, nem lesz vele semmi baj. A szinkronhangok más lapra tartoznak: ezek nagyon rosszak voltak – a visítva nyafogó, mutáló kamasz Leó hangjától még így két év távlatából is ránk jön a hideglelés, reméljük itt sokkal nagyobb körültekintéssel választják ki a hangokat, és nem valami csókos Sugár Bercire bízzák a szinkront. Az angol híradások azonban az előzetes verziók alapján javulásról számolnak be e téren is. Így vagy úgy, az egész játékon érezhető, hogy Hideo Kojima összevonta a szemöldökét, és jobban odafigyelt, ebből pedig csak jó dolgok sülhetnek ki. A ZoE: The 2econd Runner PS2-exkluzívként is a 2003-as év egyik legjobb akciójátékának ígérkezik.

És akkor mondá Kojima úr: Legyen világosság!



ELSŐ BENYOMÁSOK

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT ________ 100%

Hideo Kojima még egyszer nekifut... Van olyan, aki nem akar vele tartani?!





↗ Ebben az esetben talán nem a mesterlövész-puska használata a célszerű



↗ Muníciótakarékosnak tűnik a német hadrend

■ **Kémek a Sasfészekben, beoltva egy zombisztorival. Brrr!**

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

TÍPUS FPS **KIADÓ** ACTIVISION **FEJLESZTŐ** NERVE SOFT./ID SOFT. **(XBOX)** RASTER PROD. **(PS2) MEGJELENÉS** 2003.05.07. NTSC



A II. világháború vége óta eltelt több mint fél évszázadban rengeteg titokzatos legenda született a korról, és bőven akad köztük olyan is, amely nem szűkölködik misztikus elemekben. A Return of Castle Wolfenstein készítői – állítólag – történelmileg hű adatokra alapozták a játékuk sztoriját. Aki jártas a történelemben (sőt az is, aki kevésbé), már bizonyára találkozott Heinrich Himmler nevével – ő volt ugyanis a Reichsführer SS, a Harmadik Birodalom erőszakszerveit tömörítő SS vezetője, a szürke eminenciás Hitler mögött, de facto a náci Németország második-harmadik embere. Azonban azt már bizonyára kevesebben tudják róla, hogy Joseph Goebbels-szel, a propagandaminiszterrel és és Rudolph Hess-szel, Hitler pártbéli helyettesével karöltve élénk érdeklődést mutattak az okkult tudományok iránt, mely sokszor az egyes politikai és katonai döntéseikre is gyakorolt néminemű hatást. Hitler a háború kezdetén Himmler hatáskörébe utalta a rég elfeledettnek hitt ezoterikus írások felkutatását és begyűjtését. Ebből a tényből indultak ki aztán az Indiana Jones, Bloodrayne és hasonló élénk képzelőerőről tanúskodó marhaságok alaptörténetei, amelyekhez nemsokára a RtCW is csatlakozik.

A játék első videója (lásd a DVD-n) itt kapcsolódik egy kicsit a történelemhez, innentől viszont aztán rendesen fantasztikum területére: néhány száz évvel korábban, a középkor egy rég elfeledett, véres csatájában sikerült legyőzni egy olyan alvilági démont, melynek maradványait a német kutatócsapatoknak sikerült előásnia a föld alól. A történet íróinak fantáziájában létező Himmlernek ez tökéletes alkalmat szolgáltat arra, hogy a túlvilági erőt a Wolfenstein kastélyba szállíttassa tanulmányozásra, és segítségével megalkossa a náci szuperkatonákat, akik bevetésével a Harmadik Birodalom felülkerekedhet a szövetséges csapatokon.

A 11 éve PC-re megjelent Wolfenstein 3D az akkori technika egyik legnagyobb csodájának számított, ugyanis a játékos egy háromdimenziós labirintusban barangolhatott, ahol az életére törő német katonákat, kutyákat és egyebeket kellett likvidálnia fegyverei segítségével. A műfajteremtő program annyira tetszett a közönségnek, hogy az úttörőt később számtalan first-person shooter (FPS) követte a sorban, és ma is az egyik legnépszerűbb stílusnak számít. Az elkönyvelt sikereket látva nem volt kétséges, hogy elkészül a folytatás, azonban ennek időpontja meglehetősen bizonytalan volt, ugyanis az eredeti játékot fejlesztő id Software időközben olyan alkotások elkészítésébe fogott, mint a Doom 1-2-3, vagy a Quake 1-2-3. A kiadási jogokat megszerző Activision azonban egyre türelmetlenebb lett, így kénytelen volt felkérni egy másik csapatot, a Nerve Software-t, hogy a Quake 3 grafikus motorját felhasználva és az id Software szakmai támogatását élvezve kezdje el a fejlesztést. A Return to Castle Wolfenstein PC-s változata 2001. karácsonyán jelent meg, és néhány hónappal később már biztossá vált, hogy elkészül az extrákkal kibővített Xbox-, és PlayStation 2-es verzió is.

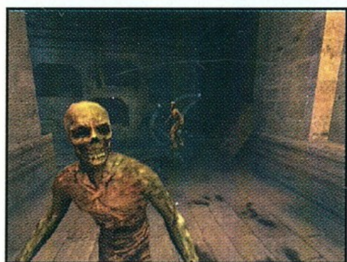
A játékban – az elődhöz hasonlóan – B.J. Blazkowicz amerikai tengerészgyalogost alakítjuk, akit a titkosszolgálat azzal a feladattal küld német területre, hogy minél több információt gyűjtsön a Wolfenstein kastélyban és környékén folyó rejtélyeskísérletekről. Azonban hősünk a kémkedés kezdetén nem jár túl sok sikerrel, lévén nyakoncsípik és hamarosan egy börtöncellában találja magát. Különleges kiképzésének köszönhetően sikerül kiszabadulnia, de a sötét folyosókon bolyongva egyre több rémisztő dologgal találja szemben magát. Már a kastély titkos laboratóriumában talált tetemek is eléggé visszataszítóak, de később kénytelenek leszünk vele különböző kripták mélyére merészkedni, ahol szembekerülünk a tudósok által kifejlesztett génmanipulált élőhalottakkal és mindenféle mutáns lénnyel. A standardnak számító Wehrmacht-katonák és SS-tisztek mellett találkozhatunk egy-két helyre kis náci hölggyel (akik modern Brünhildaként persze azonnal pisztolyt is fognak ránk), az igazán eszement, mutáns hibridek csak a későbbiekben bukkannak fel. Mindezek az ellenfelek fejlett mesterséges intelligenciával rendelkeznek, többek közt akár körbe is keríthetnek minket – úgyhogy lesz gondunk bőven.

Szerencsére ilyen helyzetben nem kell majd megijednünk, ugyanis fegyverekből bőven lesz választék. Az első néhány pályán a német őröktől zsákmányolhatunk kést, Lüger pisztolyt, Mauser puskát, de később a partizánok segítségével már hozzájuthatunk amerikai Thompsonhoz, vagy a brit Sten géppisztolyhoz is, használhatunk Panzerfaustot (páncélököl), mesterlövész-puskát, gránátokat és lángszórót. A konzolos változatok a PC-s verzióhoz képest állítólag néhány új fegyverrel is gazdagabbak lesznek. A fejlesztők ígérete szerint nem okoz majd gondot a

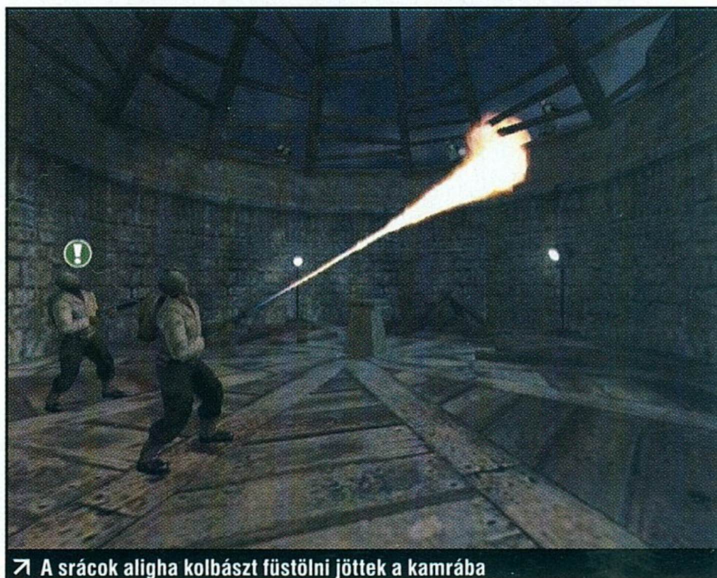












↗ A srácok aligha kolbászt füstölni jöttek a kamrába

kontrollerrel való irányítás, ugyanis a hasonló játékokhoz hasonlóan itt is igénybe vehetjük majd az automatikus célzás segítségét.

Tavaly nyáron az Activision bejelentette, hogy a fejlesztés alatt lévő Xbox-verzióba már bele fogják építeni az Xbox Live-szolgáltatás támogatását. Ennek köszönhetően az osztott képernyős módok mellett lehetőségünk nyílik az online csatamezőn is ténykedni. Az internetes játék változatosságát a négyféle karakterosztály és a választható modellek sokszínűsége garantálja. Ezek jellegzetességei teljesen logikusak, szinte maguktól adódnak. A „hagyományos" katona például nem rendelkezik semmilyen speciális képességgel, azonban bármilyen lőfegyvert használhat, míg a felcser képes ellátni sebesült bajtársait, de kevés fegyvert használhat. A mérnök robbanóanyagot vihet magával, melynek segítségével fontos célpontokat repíthet a levegőbe, és az elromlott lövegeket is csak ő képes megjavítani. Az internetes játék legfontosabb szereplője azonban a tiszt lesz, aki két hasznos képességgel rendelkezik: elláthatja beosztottjait lőszercsomagokkal, és egyedül ő tud légitámogatást kérni. A Tides of War multiplayer-módjában egy pár speciális, csak itt használható fegyver is helyet kapott.

Todd Hollenshead, az id Software munkatársa szerint a csapatjátékokban fantasztikus lehetőségek rejlenek, ugyanis az Xbox Live-csomaghoz mellékelt mikrofon segítségével a játékosok folyamatosan kommunikálhatnak egymás közt – így akár taktikusan összehangolt támadásokat is indíthatnak a másik csapat ellen. De ami a különleges háborús élményt biztosítja majd, hogy szorult helyzetekben légicsapást kérhetünk az ellenség állásaira, vagy súlyos sérülés esetén felcser után kiálthatunk.

A két konzolos verzió közti különbséget talán már az alcímek is elárulják, ugyanis az Xbox-változat a Tides of War, míg a PS2-es az Operation Resurrection nevet viseli. A legfontosabb eltérést nyilván a már említett többjátékos módok jelentik, ugyanis míg a Sony konzoljára írt változat csupán osztott képernyős és linkkábellel összekötött lehetőségeket kínál, addig az Xbox az online szolgáltatásán kívül egy speciális, kooperatív játékmódot (Co-op Action) is nyújt, ahol barátunk segítségével, egymást segítve teljesíthetjük az alapküldetéseket.

Ezen kívül érdekes változtatással találkozhatunk a mentési lehetőségek terén is. Amíg a PlayStation2-tulajok bárhol menthetnek állást, addig az Xbox-szal rendelkező játékosoknak meg kell elégedni azzal, hogy a játékot csak bizonyos pontoktól lehet visszatölteni. Cserébe viszont az utóbbi változatban a merevlemeznek köszönhetően jóval kevesebb töltési időre számíthatunk, és valószínűleg a pályákat sem kell feldarabolni a szűkös memória miatt. Az Xbox hangtechnikájának köszönhetően egy megfelelő hangfalrendszer esetén teljes Dolby Digital 5.1-es térhangzással élvezhetjük a játékot.

A különbségek ellenére azonban mindkét változat megegyezik egy dologban – ez pedig a PC-s változat kibővítése. A fejlesztők nem elégedtek meg néhány átdolgozott textúrával, hanem három teljesen új ellenfelet terveztek a történethez, melyet egy egészen új helyszínnel, Egyiptommal is kiegészítettek. A sivatagos pálya a sztori előzményeit dolgozza majd fel, egészen a főhős repülőjének lelövésétől börtönbe kerüléséig. Ehhez pluszban terveztek néhány új fegyvert és használati tárgyat is, csak hogy még jobb legyen az összkép.

Amikor egy interjúban a grafikáról kérdezték a fejlesztőket, akkor elmondták, hogy a konzolos változatokba már beleépítettek több olyan speciális effektust is, amik az eredeti játé kban még nem szerepeltek. Megemlítették azt is, hogy a játékban sokféle alakban előforduló német katonák öltözetét korabeli fényképek alapján mintázták. Az épületeket borító textúrák szintúgy fotók alapján lettek megalkotva. Ebből, és a fejlesztés idejéből is lemérhető, hogy fejlesztők mindent megtesznek annak érdekében, hogy a PC-s verzió csodálatos grafikáját a lehető legjobb minőségben ültessék át a konzolos változatokba.

Ha a két csapatnak sikerül hibátlanul átportolnia a játékot mindkét konzolra, már akkor összetehetjük a kezünket – ugyanis egy olyan különleges atmoszférájú, misztikus témákat feszegető játékkal lehetünk gazdagabbak idén tavasszal, amely minden téren felveszi a versenyt a műfaj olyan nagyjaival, mint a Halo, vagy a Medal of Honor: Frontline. A tortára pedig már csak habként kerül fel az új helyszín és az a sok-sok extra, mely csak a konzolos játékosok kiváltsága lehet.

↘ Menjetek már innen abba a jó Resident Evilbe!





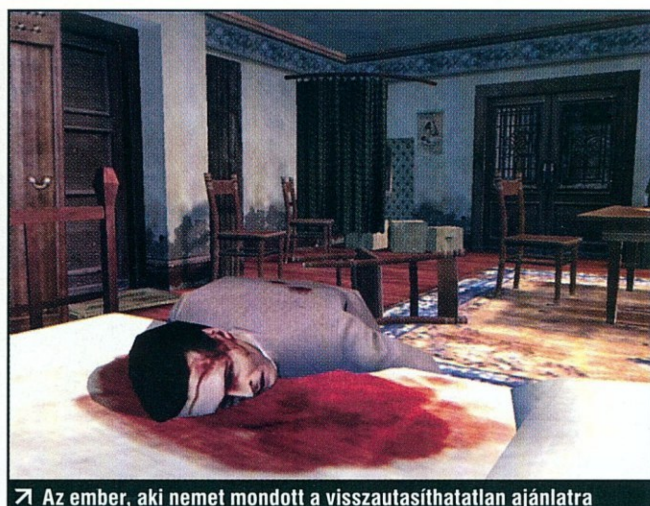
ELSŐ BENYOMÁSOK

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT ____ 80%

Minden FPS-ek ősének felújított változata a PC-k után remélhetőleg a konzolok világában is hódítani fog.







↗ Az ember, aki nemet mondott a visszautasíthatatlan ajánlatra

■ „Amióta az eszemet tudom, gengszter akartam lenni." – Henry Hill, a Nagymenőkben

MAFIA
CITY OF LOST HEAVEN

TÍPUS AKCIÓ **KIADÓ** TAKE 2 **FEJLESZTŐ** ILLUSION SOFTWORKS **MEGJELENÉS** 2003. NYÁR

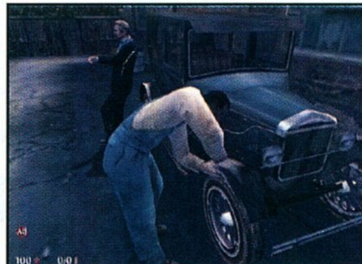
Az Egyesült Államok legendás bűnszervezetei mindig is sok ember fantáziáját mozgatták meg. Szerencsére köztük volt több nagyszerű filmrendező is (elsősorban Martin Scorsese), akiknek köszönhetően az elmúlt évtizedekben az addig csak maximum könyvekből elképzelt világot megpillanthattuk a mozivásznakon, vagy a tévék képernyőjén. Nyilván mindenki ismeri az olyan filmeket, mint a Keresztapa-trilógia, az 1984-es Volt egyszer egy Amerika, az 1987-es Aki legyőzte Al Caponét, az 1990-es Nagymenők (mestermű), vagy a tavalyi év végén vetített Kárhozat útja. Valljuk be őszintén, hogy a moziban ülve néhány pillanatig mi is elgondolkodtunk, milyen érzés volna Al Capone vagy esetleg Lucky Luciano bőrébe bújni pár nap erejéig. Most itt a lehetőség, ugyanis a hamarosan megjelenő Mafia történetének középpontjába az amerikai szesztilalom idején ('20-as évek) fénykorukat élő gengszterek kerültek.

Tommy Angelo, a játék főszereplője tisztességes állampolgár, aki taxizással keresi a napi betevőjére valót és éli a boldog (?) emberek csendes, hétköznapi életét. Azonban egy nap a különös véletlennek köszönhetően hirtelen két rémült ember fegyvert rántva követeli, hogy a kocsijával azonnal rázza le üldözőiket. Ennek hatására egy csapásra megváltozik hősünk addig nyugodt élete – Tom máris egy autós üldözés kellős közepében találja magát, melyet csak kitűnő sofőri képességeinek köszönhetően élnek túl. Mint később kiderül, a két ismeretlen férfi nem más, mint Don Salieri szervezetének tagja, akik egy rivális banda haragja elől menekültek. Főhősünk számára innen már nincs válaszút: az ellenséges maffia tagjai összetörik taxiját, és ő is majdnem otthagyja a fogát. Azonban ekkor Don Salierin a sor, hogy segítsen a bajban: egy jól fizető állást ajánl neki, amit a bosszúvágytól fűtött Angelo rögtön el is vállal. Ezt követően néhány kisebb balhé következik, majd sor kerül az első gyilkosságra. Később azonban már mindennapossá válnak Tom számára a vérben fekvő hullák és a hajmeresztő rendőrségi üldözések, hamarosan ő válik a környék első számú közellenségévé.

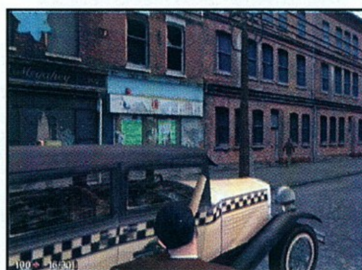
A játékot készítő, 1997-ben alakult cseh Illusion Softworks csapatról eddig nem sokat lehetett hallani konzolos berkekben, mivel eddig csak egy alkotásuk jelent meg: ők készítették a PlayStationre és Dreamcastra is kiadott, második világháborús témájú Hidden and Dangerous akciójátékot. Mivel későbbi terveikhez viszont már nem volt megfelelő a H&D grafikus motorja, így egy teljesen új engine megalkotásába kezdtek, mely az igen ötletes LS3D nevet kapta. Ennek már tökéletesen alkalmazkodnia kellett a jövőben megjelenő játékaikhoz, azaz a Hidden and Dangerous második részéhez és a Mafiához, melynek fejlesztését még 1999-ben indították el. A cél az volt, hogy egy olyan környezetet teremtsenek, ahol a játékos szabadon mozoghat, gyalogosan és járművel egyaránt. A Mafiahoz a fejlesztők több ezer, korabeli New York-i és chicagói fénykép alapján megalkottak egy közel 400 fajta épületből álló, nagyjából 12 (természetesen valódi) négyzetkilométernek megfelelő virtuális várost, mely a Lost Heaven nevet kapta. Mint minden nagyobb amerikai városban, itt is megtalálható a nemzetközi repülőtér, vagy a kínai negyed.

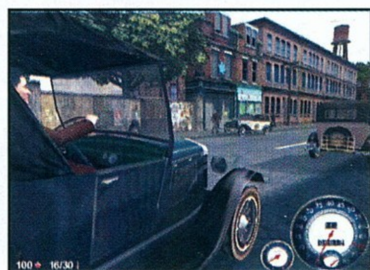
↘ Nem értem. Már rég fel kellett volna robbannia!







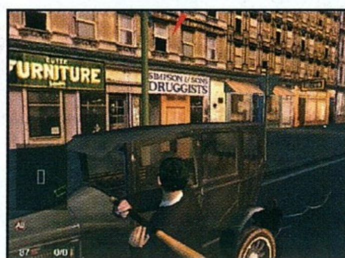


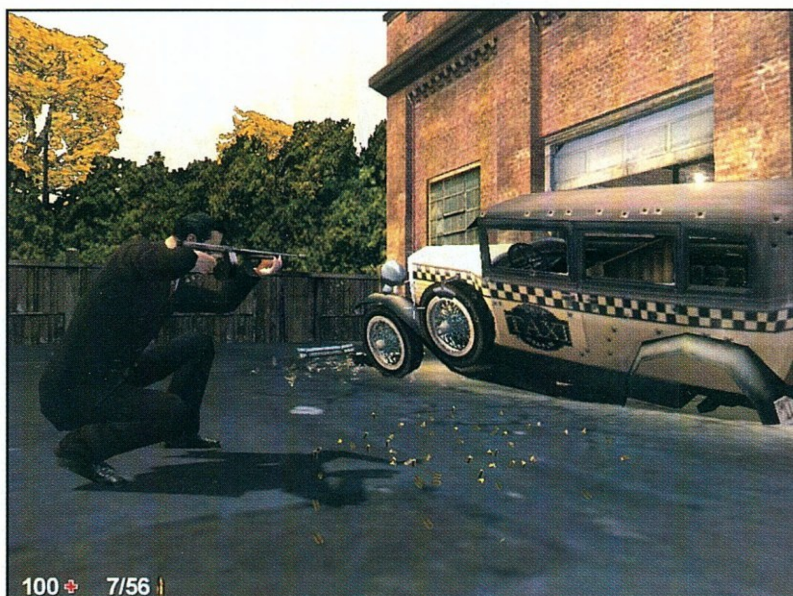




„Egyszer még enyém lesz a házad, az autód, a pénzed és a feleséged!"







Ezzel a módszerrel könnyű taxit fogni – csak már nem visz el sehová...

A járdákon gyalogosok közlekednek, vonatok és villamosok szállítják az utasokat, az utakon pedig a forgalmat mintegy 60 fajta, korhűen modellezett jármű biztosítja majd, melyek a fejlesztők ígérete szerint tökéletesen élethű fizikai jellemzőkkel (gyorsulás, végsebesség, kormányozhatóság) fognak rendelkezni. Ennek kapcsán Petr Vochozka, a cég vezetője egy interjúban elmondta, hogy a tavaly ősszel megjelent PC-s verzióhoz képest több könnyítést is beépítettek a konzolos változatokba. Ilyen többek között például a PC-s játékosok által sokat szidott autóversenyzős küldetés leegyszerűsítése, vagy a célzás automatikus segítése. Ezen kívül megjegyezte, hogy a PlayStation 2-re készült verziót a hatalmas város távolabbi épületeinek folyamatos megjelenítése érdekében grafikailag picit le kellett butítani – de ez a különbség a TV képernyőjén teljesen észrevehetetlen lesz.

Amikor az interjúban arról kérdezték, hogy mi a véleménye a nemrég megjelent, hasonló stílusban utazó GTA: Vice City-ről, akkor azt nyilatkozta, hogy alapvetően két egyforma típusú alkotásról van szó, de szerinte az egy felületesen elkészített játék (hát, ez így talán azért kicsit erős...). Példaként azt hozta fel, hogy a Vice Cityben az első ütközéskor leszakad a motorháztető, a másodiknál elkezd dőlni a füst a motorból, míg a harmadik nagyobb csattanás után egyszerűen felrobban a kocsi. Ezzel szemben a Mafia összes autója gondosan kidolgozott törésmodellel rendelkezik majd: bepókhálósodhat vagy betörhet az ablak, kitörhetnek a lámpák, leeshetnek a kerekek és a lökhárító, de akár az is előfordulhat, hogy tönkremegy a sebességváltó.

Ha már az autóknál tartunk, akkor érdemes megjegyezni, hogy a 60 darab kocsi között megtalálhatunk mindenféle korabeli matuzsálemet. Lesz itt Alfa-Romeo Spider, Cadillac V16, de vezethetjük a Ford T-Modellt, esetleg a Chevrolet Mastert. Mivel a Mafia alapvetően az illegalitásról szól, így járműveinket nagyrészt a GTA-sorozatból már megismert kereskedelmi módszerrel (lopással) fogjuk birtokba venni. A városban közlekedve azonban érdemes lesz betartani a sebbességkorlátokat, ugyanis a rend éber őrei azonnal a nyomunkba erednek, ha túl gyorsan hajtunk, vagy átmegyünk egy-egy piros lámpán. Ekkor még megúszhatjuk egy egyszerű pénzbüntetéssel, viszont ha fegyvert találnak nálunk, akkor azonnal a földre tepernek és kezdhetjük újra a játékot az előző mentett állástól. Hasonló sorsra jutunk, ha bármilyen fegyverrel a kezünkben közterületeken járkálunk és kiszúr minket egy zsaru, úgyhogy az utcán érdemes lesz zsebre tenni az ilyesfajta eszközöket. Melyekből szerencsére bőséges a választék: a korántsem teljes listán olyan ismert nevek szerepelnek, mint a Colt 1911, a S&W 27 Magnum, vagy a Winchester 1897. Ezenkívül használhatunk majd kést, baseballütőt, robbanóanyagokat, vagy végszükség esetén akár a saját ökleinket is. Érdemes megjegyezni, hogy minden lőfegyver golyójának röppályáját a ballisztika tudománya alapján a precízség és a lőtávolság szerint számolja ki a program.

A történet során összesen húsz fő küldetés teljesítése vár ránk, melyek különböző hosszúságúak, és egyúttal változó nehézségűek is lesznek. Sokszínűségüket jellemzi, hogy megtalálható lesz köztük a Hitmanben sűrűn alkalmazott bérgyilkosküldetés, a Metal Gear Solidból ismerős lopakodós rész, az akciófilmekben látott bankrablás, de az egyszerű autós üldözés is. A küldetéseket a játék saját motorjával készült animációk kötik össze, ahol a fejlesztők különösen ügyelnek a realisztikus mimikákra, illetve a motion-capture technológiával készülő mozgásokra. Nagy figyelmet fordítanak a színészek bevonásával készült szinkronizálás mellett arra is, hogy a több mint ötven játékbeli szereplő szájmozgása tökéletesen igazodjon a szöveghez. Ennek köszönhetően – mint az előzetesen kiadott bemutató videókban már látni lehet – az átvezető filmek annyira profi rendezésűek, hogy akár egy jobbfajta gengszterfilmmel is könnyűszerrel felvehetik a versenyt.

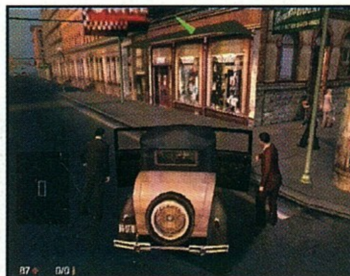
A fejlesztők ígérete szerint az ellenfeleink fejlett mesterséges intelligenciával rendelkeznek. Lövéseink elől fedezékbe húzódnak, ha többen vannak, akkor bekerítenek minket, fedezik egymást, de az is előfordulhat, hogy lőszer híján menekülőre fogják a dolgot.

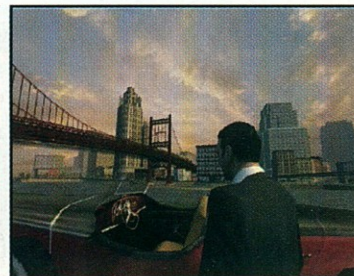
A képek, nyilatkozatok és az előzetes információk alapján bizonyára sokaknak feltűnik az erős párhuzam a Grand Theft Auto-játékok, a The Getaway és a Mafia között, azonban érdemes pár alapvető különbséget megemlíteni. Például míg a GTA-ban rengeteg járművet (csónak, helikopter, repülő, motor) használhattunk, addig a Mafia kínálata – nyilván a kor kötöttségei miatt is – ilyen téren eléggé „szegényes". Azonban ezt ellensúlyozandó lehetőségünk van a város határán kívülre is autózni. Egy másik fontos eltérés, hogy ha a rendőrök nyakon csipnek egy autós üldözés után, akkor nem kerülünk börtönbe, ahol minden fegyverünk elvész, hanem megúszhatjuk a balhét pusztán a helyszíni bírság kifizetésével.

A PC-s verzió tavaly több helyen megkapta az „Év Játéka" címet, például testvérlapunk, a Gamer magazin is az Év Meglepetésének választotta. Ezeket a sikereit látva reménykedhetünk benne, hogy az azóta eltelt és a megjelenésig hátralévő néhány hónap alatt az Illusion Softworks műhelyében csiszolgattak még pár dolgot a Mafián, így a tavaszi-nyár eleji megjelenéskor egy még tökéletesebb alkotással gazdagodhat a konzolos piac. (Még egy apróság: a cikkhez mellékelt képek még a PC-változatból valók, a fejlesztők ugyanis lapzártáig nem adtak ki új képeket a konzolos verziókból.)

A fakabát élete már egy fabatkát sem ér







ELSŐ BENYOMÁSOK

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT ____ 80%



PC-n a tavalyi év (meglepetés) játéka volt – mitől lenne itt rosszabb?



Ja, hogy ez nem egy drive-in kávéház?









Ámokfutó, friss jogsival állást keres

MIDTOWN MADNESS 3

TÍPUS AUTÓVERSENY **KIADÓ** MICROSOFT **FEJLESZTŐ** DIGITAL ILLUSIONS **MEGJELENÉS** 2003.06.04. **NTSC** 2003.06.16. **PAL**

Annak ellenére, hogy a játék címében a hármas sorszám szerepel, a városi, autós ámokfutás még csak most debütál a konzolok világában. A Microsoft játékának platformváltása (az előző két rész PC-re készült el) egyben fejlesztőcég cserét is jelentett, hiszen ezt az epizódot a Digital Illusions készíti el. Ők viszont komolyan veszik a munkájukat: elmondásuk szerint kifejezetten izgalmas, hogy részesei lehetnek egy olyan sikersorozatnak, mint amit a Midtown Madness-játékok képviselnek, és egyáltalán nem azzal törődtek, hogy a korábbi fejlesztőkkel hasonlítgassák össze magukat, hanem elsősorban azt tartották szem előtt, hogy a sorozat elkötelezett híveinek megfeleljenek. Az Xbox-tulajoknak a nevük hallatán valószínűleg felrémlik a Rallisport Challenge, ami már önmagában is elég biztosíték arra, hogy nem idegen számukra a négy keréken a cél felé iparkodó járgányok világa.

Szándékosan nem írtam autót, hiszen a Midtown Madness egyik lényeges eleme, hogy nemcsak sport-, vagy személyautó volánja mögé pattanhat be a játékos, de azoktól gyökeresen eltérő vezetést követelő buszok és batár nagy teherautók sofőrülésében is kipróbálhatja magát. A belvárosi őrület harmadik epizódjában egész pontosan harminc különböző jármű kínálja magát némi fékevesztett száguldozásra. Az autók közt lesznek a való életből vett modellek, és a játék mondanivalójához hű, mókás, fiktív járgányok egyaránt. Ebből következően a géppark csak húsz tagja – elsősorban a személy-, és sportkocsik – licencelt jármű, azaz teljesen hű másolata a valóságban is szaladgáló verdáknak, viszont mindegyik kocsi törik. Persze megközelítőleg a fizika törvényeinek megfelelően, mert amíg az üvegszálas motorháztetőt már egy-két hevesebb koccanás letépi, addig egy kamionnal egész utcányi kocsisort lehet bontóba küldeni néhány lámpa és a hűtőrács árán. Utóbbiakat felpróbálni igazán amúgy is csak forgalomban van értelme, mert a finoman szólva is lomhán nekilendülő és tohonyán manőverező nagyvasakkal egy üres pályán versenyezni nem túl nagy élvezet. A játékban minden kocsinak egyedi motorhangja lesz, az autók némelyikének több mint 20 mintából áll össze a végleges hangja (valódi autókét vették fel, hogy a lehető legeredetibbet kapják).

A Midtown Madness mindig is a világvárosok szívében folyamatosan hömpölygő forgalmat (a hozzátartozó dugókkal) és az – elvileg – betartandó közlekedési szabályokat kínálta. Utóbbiakra természetesen fittyet kell hányni a játékosnak, ha a program versenymódjainak bármelyikében is eredményesen akar szerepelni. Ám arra számítania kell, hogy a gyalogosok méltatlankodásán túl a rendőrség tevékeny rosszallását is kiváltja ezzel, bármelyik játékmódot választja is. Blitz verseny esetében a lehető legkevesebb időt felhasználva kell áthaladni a város egy, az indulástól meglehetősen távol eső pontján kijelölt célvonalon. Checkpoint módban annyiban változik a helyzet, hogy a cél felé vezető úton meghatározott sorrendben érintendő ellenőrzési pontokat egyszerre célozza meg az összes versenyző. Természetesen azért utcaszinten nincs megjelölve az ellenőrzési pontokat összekötő











Csúszik a rendőr, ki tudja hol áll meg? Az viszont valószínű, hogy az oldalán...



Hipp-hopp, jön KUK! (Kukásautózom, Utamból Kotródj!)



Vagy az utas erős dohányos, vagy a kárpit ég

menetirány, így egész kellemes előnyre lehet szert tenni egy-egy jól sikerült levágással, vagy éppen kicsit hosszabb, de kevésbé forgalmas útvonalon kocsikázva. Az ehhez elengedhetetlenül szükséges helyismeret megszerzésére pedig ott a Cruise mód, ami gyakorlatilag ebben a játékban a szabad csavargás elnevezése. Arról pedig, hogy ez a céltalan bóklászás se legyen unalmas, a közlekedés többi résztvevőjén túl a programozók némi meglepetéssel is gondoskodnak. Arcade játékok power-upjaihoz hasonlatosan itt is lehet találkozni elszórt céltárgyakkal, amiket legázolva hol a jármű képességeiben, hol pedig megjelenésében áll be jelentős változás. Ráadásul a város(ok) megismerésén túl speciális helyszíneket is felfedezhet a játékos.

A néhány jellemzőjében (cél helye, autótípus stb.) pillanatnyi szeszélyhez hangolható szóló futamok mellett természetesen van karrier-, illetve történet-mód is játékban, ahol a gép által megszabott feltételek szerint kell a küldetéseket teljesíteni, városonként 20-30 darabot. A kellő motivációról ez esetben az átvezető videókon túl a háromküldetésenként elérhetővé váló, újabb és újabb autók gondoskodnak. Az igazi finomságot azonban az rejti magában, hogy ez a karrier mód valóban szakmaválasztással indul, s teljesen más feladatokra kell berendezkednie egy pizzafutárnak, mint egy titkosügynöknek. Az előző rész taxi és kaszkadőr módjai tehát csak a főmenüből tűntek el, szépen beálltak a történet módban választható foglalkozások sorába.

A Digital Illusionsnél mindig is arra törekedtek, hogy az autók jól irányíthatóak legyenek, még akkor is, ha ez a valósághű szimuláció rovására megy. Végül is egy játékról van szó, így nem igazán lehet arra számítani, hogy a játékosok többsége megbirkózna egy komoly szimuláció fizikai modelljével egy olyan összetett környezetben, amit a Midtown Madness jelent. Röviden összefoglalva, a fizika sokkal valóságosabbnak látszik és érződik, mint a korábbi játékokban, de a vezetéstechnika sokkal könnyebben kezelhető lesz, mint ha szimuláció lenne – azaz játékterml-stílusú irányításra számíthatunk.

Az első részben egyetlen város (Chicago) utcáit járhatta be a játékos, a második epizódban azonban már San Francisco és London utcáin lehetett ámokot futni, s nincs ez másként az immár Xbox-ra is megjelenő folytatásban sem. A különbség „csupán" annyi, hogy Washington és Párizs aszfaltját lehet felszaggatni, s mellesleg az utóbbiból a bejárható terület nagysága közel háromszorosa a második rész városainak, pedig azok sem három háztömbből álltak... A programozók ennél a résznél bevallottan nem törekedtek a tökéletes modellezésre, jó pár mellékutca lemaradt, és a híres útvonalakkal párhuzamos utakból is száműztek néhányat – saját állításuk szerint a játék lendületének és izgalmának fokozása érdekében. Sokkal inkább a városok hangulatát próbálták meg visszaadni, mintsem a tökéletes másolatát. Kissé összesűrítették tehát az alapmodellt és meg kellett nyirbálniuk a távolságokat, hogy a játékos a nevesebb, az adott városra annyira jellemző épületekkel minél gyakrabban találkozhasson. Mindezen változtatások ellenére a helyszínek így is hatalmasak maradtak...A betörhető kirakatüvegek, feldönthető kukák és táblák persze megmaradtak, ezen kívül a program azt a jellemzőjét is megörökölte az elődeitől, hogy a gyalogosokat még direkt rájuk utazva sem lehet elütni. Őrájuk amúgy is odafigyeltek: azt akarták elérni, hogy a gyalogosok több dologra is képesek legyenek amellett, hogy öltözékükkel tükrözzék Párizs és Washington hangulatát. Az időjárás függvényében változtatják ruházatukat, de ennek tetejében nagyszámú animációt készítettek, így még arra is képesek, hogy eldobják a kezükben cipelt tárgyakat, amikor a játékosok elől kell menekülniük. Ide tartozik, hogy járdára hágó járművek elől akrobatikus ügyességgel kitérő járókelők bájos anyanyelvükön illetik jelzőkkel a játékosokat. A Dolby Digital 5.1-es hangtechnika lehetővé teszi, hogy mindent hallani fogunk, amit egy nagyvárosban alapzajként várunk: a többi autót, és az egymással beszélgető, ordibáló gyalogosokat, az érzéshez pedig még hozzátesz az éttermek és az üzletek saját, külön háttérzaja – a fejlesztők minden eddiginél gazdagabb hangkörnyezetet ígérnek.

A játék – igen erősen támaszkodva az Xbox Live-készletben rejlő lehetőségekre – akár nyolc sofőr egymás elleni kergetőzését is lehetővé teszi. A hírek szerint megmarad a Cops & Robbers mód, ahol két egyenlő számú járművet számláló csapatra oszlanak a résztvevők és a lopott holmit jelképező zsákocska célba juttatásért, illetve az azért járó pontokért küzdenek. A szajrét a rablóknak eldugott zsákutcák végében álló, vagy hidak alatti rejtekhelyeikre kell eljuttatni, míg a rendőröknek a jogos tulajdonoshoz, a bankba kell visszaszállítani az értékeket. A vadászat is hasonlóan jó fogócskás témára épül, de a szerep itt egyfelől átadódik – vagyis a játék folyamán egyre több fogó egyre kevesebb vadat kerget, természetesen az utolsónak maradó lesz a győztes. A hálózatra kapcsolódás előnyeit hivatott hangsúlyozni a fejlesztők azon ígérete is, miszerint a megjelenés után nem lesz hiány letölthető kiegészítésekben sem.

Így jár az, aki vezetés közben a térképre mered





ELSŐ BENYOMÁSOK

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 95%



Platformot és fejlesztőt is váltottak – a végeredmény azért mégis ígéretes.



Vajon a golyót is szórakoztatja a bowling-olás?







Hatos és hetes a két sarokzsebbe, a fekete nyolcast meg falra teszem





A majmok már begolyóztak. Folytatódjék az őrület!

SUPER MONKEY BALL 2

TÍPUS ÜGYESSÉGI/PARTYJÁTÉK **KIADÓ** INFOGRAMES **FEJLESZTŐ** AMUSEMENT VISION **MEGJELENÉS** 2003.03.14. PAL

Igazi sötét lóként, és ha nem is elsőként, de igen előkelő helyen futott be a GameCube megjelenésével együtt piacra kerülő Super Monkey Ball első része. Sikerét nemcsak annak köszönhette, hogy a termékindításkor „minden mindegy"-alapon besöpörték a kosárba a konzol mellé. Ezt mi sem bizonyítja jobban, hogy az elsőt alig több mint 300 nappal követő folytatás valóságos lázat váltott ki – hát legalábbis a játékok iránt őrülettel határos módon lelkesedni képes japán gamerek körében. Amennyiben nem a Super Monkey Ballról, vagy egy hasonló stílusú ügyességi játékról lenne szó (bár hirtelen nem tudnék olyan sokat felsorolni), a tíz hónapos fejlesztési idő inkább fanyalgásra adna okot, és a majmokról lerángatott sokadik bőrök emlegetését eredményezné. A mini-játékok egymás utáni teljesítésére épülő, azokat csak mint egy puzzle-t keretbe foglaló program esetében azonban ennyi idő is elég a lényegi fejlődésre.

A kerettörténet nem változott, a főszerepben ügyeskedő majomcsalád feladata továbbra is békés, paradicsomi szigetük megmentése Dr. Bad-Boon ármánykodásától. Mint ahogy az első pillantásra totális hülyeségnek tűnő alapötletet is változatlanul hagyták. A majmok ugyanis nem fegyverekkel és gerilla harcmodorban veszik fel a küzdelmet, hanem egy plasztik gömbbe zárják magukat és ezzel a „szuper majom labdával" hajtanak végre hihetetlen és eszetlen feladatokat. Az sem kétséges, hogy a gyors folytatás nem keveset köszönhet annak, hogy a játék grafikáján sem változtattak a fejlesztők. A kellemes, sőt némely részletében, mint például a víz megjelenítésében remek képi környezeten finomítani egyáltalán nem szükséges, túlcsicsázva és felesleges részletekkel teleaggatva a képet viszont talán már a játszhatóságot rontották volna.

Az alkotók fantáziáját dicséri, hogy 150 versenyt és ügyességi feladatot zsúfoltak bele a játékba, ám a változások nem csupán az újabb és megváltoztatott (a tapasztalatok alapján előnyükre átformált) minijátékokban mutatkoznak meg. Egy vadonatúj játékmódot is bevezettek: a történet szerinti játékot. Ami azért nem azt jelenti, hogy a játékosnak gömbbe zárt majmát egy filmszerűen egybefüggő történeten kell keresztülfociznia – hiszen itt is önálló játékok során kell keresztülverekednie magát, szám szerint 100 feladaton. A történetet itt alaptémájuk, vagy ha úgy tetszik hátterük alapján tízszer tíz játékra bontott egységek közötti átvezető mozik képviselik, amik mélyreható pillantást vetnek a majmok és Dr. Bad-Boon közötti küzdelem kulcsfontosságú mozzanataira. Arról pedig, hogy ezeket a filmeket valóban meg is láthassa a játékos, a korlátlan számú újrakezdés hivatott gondoskodni (az első rész végigjátszását igencsak megnehezítette a véges számú lehetőség). A végtelen életből adódó könnyebbség a másik, magányos játékosoknak szánt módot, a Challange (vagyis kihívás) névre hallgatót nem érinti. Itt ugyanúgy, mint az első részben, egyetlen majommal, és korlátozott számú visszatérési lehetőséggel kell az egymás után sorakozó és egyre nehezedő kihívásoknak megfelelni.

Annak ellenére, hogy a két játékmód igen hosszas szórakozást ígér, a Super Monkey Ball 2 igazi ereje a többjátékos üzemmódban rejlik. Amikor egynél többen ragadnak kontrollert, a játék kacagva felveheti a versenyt a legjobb partijátékokkal is. Az első részből már ismerős, hat egymás ellen versenyezve játszható mini-játék, a Monkey Fight, Monkey Target, Monkey Golf, Monkey Race és Monkey Billiard mellett újabb hat sportágban csaphatnak össze a játékosok. Pontosabban a hatból négy, a Monkey Soccer, Monkey Tennis, Monkey Baseball és a Monkey Boat névre hallgató vadvízi evezés kiáltható ki sportágnak, a Monkey Dogfhightra kereszttelt, ágyúkkal és ananász-rakétákkal vívott légi harcot, és a többségétől eltérően együttműködve játszott, Time Crisis-utánérzésű Monkey Shootot nem igazán lehet sportnak titulálni. A hat új partijáték azonban nem választható azonnal a lemez első elindítása után, az újdonságok megnyitásához az egyjátékos módokban kell összegyűjteni kellő mennyiségű pontot.

Ennyi tömjénezés után azért meg kell említeni néhány várható árnyoldalát is programnak. Miután az amerikai és a japán verzió már a tavalyi évben megjelent, a tapasztalatok alapján egyjátékos üzemmódban, a pályákon vadul versenyezve bizony előfordulhat, hogy a kameramozgás nem tudja tökéletesen követni a labdáját vadul görgető majmot. Még szerencse, hogy az előző játéknál sokat kritizált nehézségen a sztori-móddal és egynémely játék szabályainak átalakításával csökkentettek, mert bár így is marad ok némi hajhulásra, de legalább nem kell puszta kézzel borotválkozni…



ELSŐ BENYOMÁSOK

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT ________ **100%**



Szépnek már szép volt – most nagyobb is lesz!


Állj! Pénzt, vagy bérletet!


Lengő Rayman alá ne állj!


Főhősünk nem valami combos figura

Akinek nincs karja, annak messzire ér a keze!

RAYMAN3 HOODLUMHAVOC



TÍPUS PLATFORM/AKCIÓ **KIADÓ/FEJLESZTŐ** UBI SOFT **MEGJELENÉS** 2003.03.14. PAL

Immár több mint két év telt el az utolsó, igazi Rayman-játék megjelenése óta, hiszen a második rész után kijött Rayman M eléggé eltávolodott attól az irányvonaltól, ami a Ubi Soft sztárkarakterét a játékvilág csillagai közé emelte. 1995-ös debütálása óta eladott 10 millió példányával azzá lett a francia kiadónak, amivé Mario a Nintedonak, vagy Sonic a Segának.

Pedig első pillantásra nehéz elképzelni egy kéz és lábak nélküli, öklével és talpával csak elméleti kapcsolatban álló figuráról, hogy képes új trükköket tanulni. Szerencsére a fejlesztők nem voltak ötlettelenek, s ha már benne voltak, az egész játékot újragyúrták, amikor belefogtak az új konzolgeneráció Raymannel történő ellátásába. Még a játék hangulata sem maradt teljesen érintetlen, a puszta csintalanságtól egy kicsit a szórakoztatás „sötét oldala" felé fordult. A világok korántsem kristálytiszták: veszedelmességüket, gyászos és lehangoló légkörüket jelzi az is, hogy a színskála sötétebb árnyalatai igencsak elszaporodtak mindenfelé. Mindez azért, mert a korábban nem túl sok bajt keverő lumok (ők a Rayman univerzumát lakó fajzatok egyikei) némelyike dark lummá változott, a gonoszság pedig futótűzként terjedt közöttük egy hallucinogén gyümölcsének köszönhetően. Rövidesen a fő dark lum vezetésével „Hihetetlenül Gonosz Hadsereggé" szerveződtek, s a továbbiakban hoodlumoknak nevezték magukat. (A hoodlumok egyenruhaként sötét köpenyt hordanak, ami egyébként egész csinos hadsereggé teszi őket.) Viszont minden esztétikum ellenére Rayman komát erősen zavarja, hogy a csinos zubbonyok ártatlan lények irhájából készülnek. Ráadásul még Rayman anyabolygóját is el akarják foglalni, ami végképp arra sarkalja a kézfejeivel csak szemkontaktusban álló hőst, hogy emberesen hónaljon verje a pernahajdereket.

Harcosabb lett tehát a játék, amit az is jelez, hogy több mint 20 (ebből 15 a korábbi részekben nem szereplő) ellenféllel kell megküzdeni a Raymant irányító játékosnak. Ugyanakkor több pályán is lehet majd számítani kirakós játék jellegű feladatokra, ami újdonság lesz a szériában. Vagyis a játék már nem jellemezhető egyszerűen a platform kategóriával, noha a más stílusokból átemelt elemek azért csak a színezék szerepét töltik be, és így az ősrajongóknak sem kell csalódniuk.

S ha már a harcosabb Raymannél tartunk, nem árt megemlíteni azt a fegyverrepertoárt, ami a főhős rendelkezésére áll. Pontosabban nem csak fegyver, hiszen a kimondottan hoodlum-rendszabályozó eszközök mellett Rayman közlekedését segítő herkentyűket is használhatunk. Alapfegyvernek természetesen megmarad Rayman kollégá felpörgethető és kilőhető ökle, ami annál nagyobbat mos be és annál távolabbi célpontnak, minél tovább tenyerel a játékos a tűzgombon. Az általában pályavégi főellenségek örökségeként hátramaradó színes bödönök ennél jóval durvább eszközöket adnak a játékos kezébe. A kék kannából egy horgonylánc kivetésének képessége nyerhető el, amit beakasztva egy kellően magas pontba, Rayman Tarzanná változik, és játszi könnyedséggel lendül át egyik szintről a másikra (szükség esetén persze ez a kampós készség is alkalmas az ellen kordában tartására). A zöld tartály hatására Rayman a szélvetés hasznos képességével gazdagodik, azaz útjára indíthat egy mini tornádót, amely mindent learat hősünk útjából. Ráadásul a játékos saját forgószelét meg is lovagolhatja, így érhet el korábban elérhetetlen magasságban lebegő platformokat. A további extrák között szerepel egy tüskés boxer, ami azon túl, hogy nagyságrendekkel növeli horogütéseink hatásfokát, képessé tesz az eladdig ellenálló hordók és egyéb objektumok szétforgácsolására is. A megszerezhető eszközök pálmáját azonban biztosan az irányított rakéták fogják elvinni. A szeretetcsomag útjára bocsátása után egy gyors nézetváltással a rakéta nyergébe pattan (mármint a nézőpont, Rayman marad a helyén) és Münchausen báró módjára mi vezethetjük célra a lövedéket. A vaskos fegyverzet és a szép számú ellenfél dacára sem kell valami véres megoldásokkal tarkított akciójátékkal számolni: Rayman sikerének egyik titka mindig is a humoros megoldásokban rejlett, és ehhez most is tartották magukat a fejlesztők.

A már emlegetett puzzle-elemeken és harciasságán túl hamisítatlan platform-élményt nyújtó pályák, illetve világok közötti intermezzót is játékkal töltötték ki – ez viszont valami egész en más. Raymannek hol járművét kell egy kijelölt útvonalon végigmanővereznie (és eközben a légvédelmi ágyúállásba is beugrania az egymás után érkező támadóhullámok semlegesítésére), hol egy Resident Evil-szerű, rögzített kameraállású fogócskában győzedelmeskednie egy roppant palotában.

A játék grafikájára nem lehet panasz, már ha a játékos a Rayman-érzést hordozó, rajzfilmszerű, szándékosan nem valósághű környezetet várja Hoodlum Havoctól is. Az új konzolgeneráció lehetőségeit kihasználva a grafikusok és animátorok nemcsak a szereplők részletes kidolgozásával foglalkoztak, a DVD-n látható trailerből is megismerhető, kicsit karikatúra stílusú alakokat egy élő környezetbe helyezték, ahol például a fűcsomók is külön objektumokat jelentenek. A stílusából adódóan többjátékos üzemmódra alkalmat nem kínáló játékot mindhárom asztali konzolra és GBA-ra is kiadó Ubi Soft a játék hangjára is külön odafigyel. A néhol már bizarrba hajlóan humoros grafikát kísérő hanghatások elkészítésére Billy Westet, a Bugs Bunny és John Leguizamot, a Jégkorszak hangjának megalkotóit kérték fel.


Jéé, a jó mágusember a vízbűl veszi ki a zokszigént!

ELSŐ BENYOMÁSOK

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 95%

Sokat kellett rá várni, de nagyon úgy tűnik, érdemes volt!

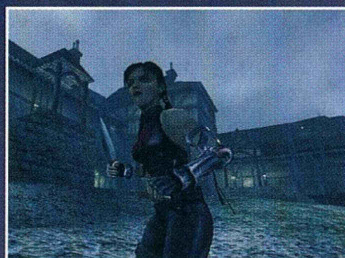


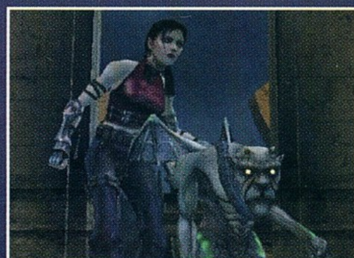


Ez a lány szemlátomást teli van pozitív töltéssel



Lady Arella, pillanatnyilag a Pillangókisasszony szerepében





A tarot-kártya: ez volt a kiindulópont – jelentette ki Chris Sorrell, a Primal szellemi szülőatyja ambiciózus játéka háttértörténetéről nyilatkozva. Persze mondhatott volna olyanokat is, hogy a Jó és a Gonosz harca, a Világosság és a Sötétség közti egyensúly, vagyis felsorolhatta volna a klasszikus tarot-kártyák szimbólumait, de az úgy nyilván nem lett volna túl eredeti – márpedig a klisék egyáltalán nem illenek egy olyan játékhoz, mint a Primal. Noha mostanában már alapkövetelmény még az egyszerű akciójátékokkal szemben is, hogy elmeséljenek egy sztorit (egy fantasy kalandjátékkal szemben pedig pláne az), mégis egészen meghökkentő, hogy a Primal esetében mennyire belementek a részletekbe. Mint hangoztatják: „hihető hátteret próbáltunk biztosítani a szereplőkhöz, hogy ezzel életet leheljünk beléjük, érzelmekkel ruházzuk fel őket, és motivációt szolgáltassunk a konfliktusokra..." A rendkívül sikeres Medievil játékok után így most jóval komolyabb (és komorabb) dologgal rukkolt elő a Studio Cambridge: valódi, „hús-vér" szereplőket küldtek egy démonok lakta asztrálvilágba. Ezt a világot Oblivionnak hívják, mely világ négy birodalomból áll, önálló legendákkal és hagyományokkal. A birodalmakat a két legfőbb erő működteti: a Rend és a Káosz. Nem volt addig semmi baj, amíg az a kettő egyensúlyban volt, de úgy tűnik, a Káosz kezd elhatalmasodni, ami pedig nem csak Obliviont döntheti pusztulásba, hanem a mi világunkra is átterjedhet...

A Káosz első küldötte már meg is érkezett egy észak-amerikai nagyvárosba, kinek belépője rendkívül hatásos prológus a játékhoz. Hosszú kabátba burkolt robosztus alkat, ormótlan arc, vörösen izzó szemek: ez a látvány még a metálkoncertek állandó résztvevőit is megrémíti. A „Nexus" mulatóban vad bulizás folyik: csápoló tömeg őrjöng egy igencsak zúzós banda muzsikájára. Extázis ide vagy oda, az együttes frontembere, Lewis azonnal felfigyel a bizarr jövevényre (talán ő egyedül a teremben), s végül nyugtalanul vonul vissza öltözőjébe. Oda látogató barátnőjének, Jennifernek akaratlanul is sikerül ráijesztenie, jóllehet az igazi meglepetés még hátra van. Amikor távozna a páros a mulatóból, Jen erőszakos rajongónak nézi a hallgatag óriást, és elhajtja maguktól, aki azonban nem autogramért érkezett. Erőteljes fellépésének először a mulató ajtaja látja kárát, másodjára pedig a kidobó ember (illetve annak a feje). Hőseinknek felocsúdni sincs idejük, és a pokoli démon megmutatja Jenen átgázolva elrabolja Lewist.

A fiatal lánynak szinte egyetlen porcikája sem marad ép, de csodával határos módon mégis életben marad. A kórházi ágyon élet és halál közt lebegve fekszik, amikor különös dolog történik vele: hirtelen felébred. Vagy mégsem? Nem, itt valami más történt: a teste még mindig ott fekszik az ágyon... Pedig hát ő és Lewis még csak most kezdték volna a közös életüket! – gondolja magában. Jen elkeseredve veszi tudomásul, hogy meghalt, amikor egy különös lény siet megvigasztalni őt. Scree, a megelevenedett vízköpő szabadította ki a lelkét a testéből, aki nyomban elmagyarázza: ez még nem jelenti a halálát. Viszont ha valaha

■ Nehezen kiűzhető démon a PS2-ben

PRIMAL

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ/FEJLESZTŐ SCEE MEGJELENÉS 2003.03.05. NTSC 2003.04.11. PAL

Belahzur nyilván meglepődött, hogy Abdizur feltámadt





↗ Ha rakodómunkásra van szükség, Scree a mi démonunk

A DIMENZIÓKAPUK

A Nexusból ún. Rift Gate-ek vezetnek át Oblivion egyes birodalmaiba, de ezek a dimenziós kapuk nem csak a világok közt képezhetnek átjárót. Egyazon birodalmon belül több ilyen kaput is felkutathatunk, s ez azért nagyszerű dolog, mert amelyeket már aktiváltunk, azokat utána használhatjuk, s rengeteg felesleges mászkálástól kímélhetjük meg magunkat. Igaz, a játékra szerencsére nem jellemző, hogy egy feladat elvégzéséhez a világ legkiesőbb pontjait kelljen felkutatni, de ugyebár könnyű eltévedni, s ilyenkor a térkép, no meg a kapuk használatával könnyen visszazökkenhetünk a normál kerékvágásba. A kapuk működtetéséhez mindkét karakterünkre szükség van, s a célpont kiválasztása után előbb jól felpörgetve be kell izzítani őket. Mellesleg ügyes húzás volt ez az „izzítás" a loading képernyő elkerüléséhez, hiszen ez pont elegendő idő a másik tájegység betöltődéséhez.





↗ Ha zárva az ajtó, marad a „kiskapu"

fel akar ébredni a kómából, követnie kell őt Oblivionba, ahol fontos küldetés vár rá.

A furcsa páros

Hogy milyen játék tulajdonképpen a Primal, azt nem lehet csak úgy két szóban megfogalmazni, mert szinte lehetetlen beskatulyázni. Nem egy hagyományos kalandjáték: nincs tárgylista, nem kell kulcsokat keresgélni, meg ilyesmik. Noha hátulról követhetjük a hősünket, nem is egy Tomb Raider, elvégre nincs ugrás gomb, és a sziklák pereméről vagy a keskenyebb hidakról sem lehet leesni. Inkább nem is próbálkoznék további hasonlítgatással – majd szép lassan úgyis kiderülnek a részletek.

A játék (akárcsak az intro) egy bizonyos Nexus nevű helyen kezdődik. Az előzővel ellentétben ez tulajdonképpen egy hatalmas szentély, ahol ősi gépezet segítségével összpontosul a két legfőbb erő, amit Chronos, a gép üzemeltetője szép egyenletesen eloszt a biztosítja Oblivion, a Nexus, és a Mortalis – vagyis a mi világunk – létét. Oblivion négy birodalomból áll, ebből az egyik kettőben a Rend, míg a másik kettőben a Káosz dominál. Normál esetben a belőlük áramló erők egyenlő mértékben táplálják a Rendet megtestesítő Lady Arellát és a Káoszt megszemélyesítő Abaddont – csakhogy, amint azt Jen is azonnal felfedezi a fájdalomtól vonagló Chronost látva, mostanában az egyensúly megbomlott a Káosz javára. Abaddon – aki kedvenc kis „háziállatát", Belahzurt elküldte Lewisért, mert a srác valamiképp fontos része terveinek – máris pozíciókat szerzett a Rend birodalmaiban, és ez szörnyű következményekkel fenyeget.

A Nexusból négy Rift Gate, azaz dimenziókapu nyílik a négy világba, melyek közül tehát a Rend birodalmaiban kell legsürgetőbben tenni valamit. Kezdeti úti célunk Solum, az örök sötétség és tél hazája, ahol a nemes, ámde természetüknél fogva vad Ferai démonok laknak. Ezt a helyszínt a készítők elmondása szerint kelta mondák ihlették, a Feraiok városa pedig olyan, mintha egy ókori római településen járnánk. A birodalom siralmas állapotban van: az állandó földrengések már majdnem porig rombolták minden épületet, s ennek a természeti katasztrófának mintha köze lenne ahhoz, hogy valami nem stimmel a királyi család körül.

Eleinte nemhogy nekünk, de még az útikalauzunknak, Screenek sincs fogalma róla, hogy tulajdonképpen hogyan is kéne rendbe hozni a dolgokat. Mit tehet egy törékeny lányka ezen a vad vidéken? Hiszen még harcolni sem tud. Amikor Malkai hordák (farkasokhoz hasonló vadállatok) által lakott barlangon kell átvágni, Screenek előbb előre kell mennie, hogy odabent tüzet gyújtva biztonságossá tegye a terepet...

Ez az első mozzanat, ahol félreérthetetlenül megmutatkozik, hogy ennek a játéknak két főhőse van: Jen és Scree gyakran csak egyesített erőikkel tudnak túljutni az akadályokon, így a Selecttel bármikor válthatunk közöttük, s cserélgethetjük a párost vezető karaktert. Jen nőies alkatánál fogva karcsúbb, mint a vízköpő, s befér a szűkebb réseken, vagy át tud egyensúlyozni egészen vékony sziklaperemeken, mig Screenek nem okoz gondot a falmászás, feltéve ha az a bizonyos fal kőből van. Kétségtelenül nagyon klassz az is, hogy Scree nemcsak gyújtogathat, hanem folyamatosan magánál tarthat egy fáklyát, amivel egyrészt világít, másrészt távol tartja hősnőnktől a vadállatokat. Az viszont kellemetlen, amikor egyszer csak egy fuvallat eloltja a lángot...

Metamorfózis

Amikor elsőként maradunk sötétben, a Malkai ebek persze azonnal támadásba lendülnek, s ha épp nem járna arra Herne király, végeznének is Jennel. A félelmetes király a fiát keresi, és nem sok tiszteletet tanúsít Jen iránt: hősnőnk nem egészen

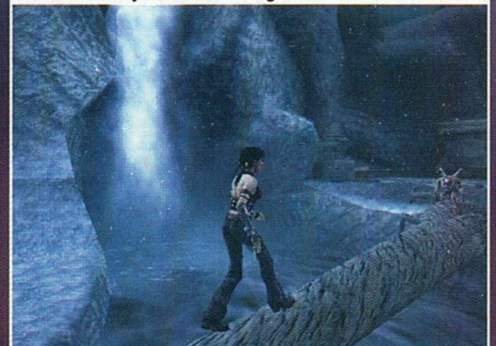
↘ Szívd fel begyem a sok energiát!

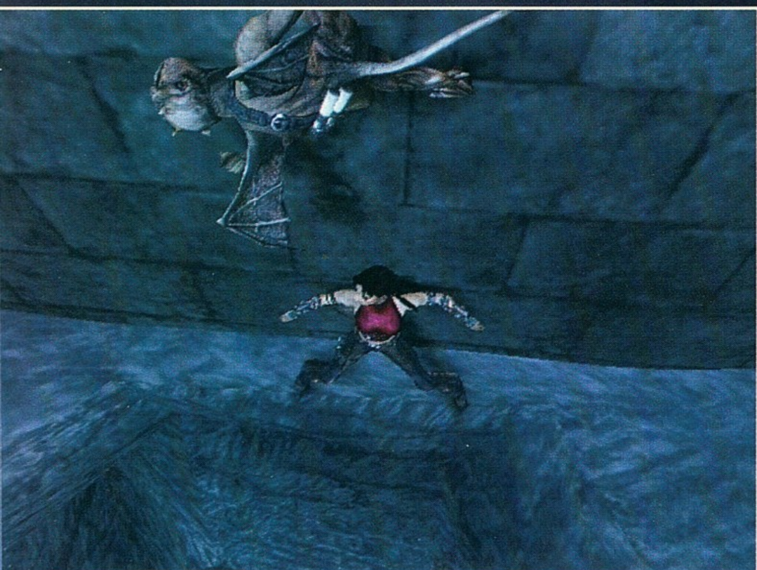


↘ Hasfelmetsző Jen



↘ Scree helyre kis hidat rögtönzött Jennek





Míg Scree falat mászik, addig Jen óvatosan araszol



...de akár alpinistapárosként is jól beválnak

érti, miért szólítja őt féllénynek. Persze hamarosan kiderül, de előtte még meg kell tanulnunk a késsel bánni: egy tőr lesz az első fegyverünk, amit a király adományoz nekünk. A hadakozás igencsak egyszerű, de annál hatásosabb: az L/R gombokkal indíthatjuk a támadásokat vagy védekezhetünk, és minthogy az ellenfelek automatikusan kijelölődnek, az X-szel közben válogathatunk közöttük. A játék tervezői úgy gondolták, nincs szükség Tekkenszintű verekedésre, helyette inkább a régi, oldalra gördülő pályás, 2D-s bunyós játékok tapasztalataira próbáltak építkezni. Ezért választották végül az automatikus kijelölést, amivel egyszerűvé varázsolták a küzdelmet, de ugyanakkor nagyon profik a mozdulatok. Számomra különösképp tetszett, hogy a harcrendszer kihasználja az analóg gombokat, tehát ha erősebbet nyomunk, akkor az egy erőteljesebb támadást fog eredményezni.

Ahogy haladunk előre, időnként apró közjátékok szakítják meg a kalandozást: többek közt láthatjuk Devena királynét, amint kegyetlenül kivégeztet egy ártalmatlan sámánt. Kezd kitisztulni a kép: a birodalom lakói úgy tartják, hogy jólétének letéteményese maga a király, és ha az nem áldozza fel önmagát ősi rítus szerint, hogy ezzel átadja a helyét az utódjának, akkor a birodalom vele együtt öregszik el és hal meg. Herne király fia, Jared azonban eltűnt, és ebben alighanem fontos szerepe van a királynénak is, aki az utóbbi időben vérengző őrültként viselkedik.

A következő fontos lecke ezután Scree egy nélkülözhetetlen képességéről szól. A Ferai templomba csakis akkor tudunk bejutni, ha az előtte álló világító szobor fénycsóváját a kapu lencséjére irányítjuk. Ehhez először az ún. „lodestone" kavicsokra van szükség, amelyek jellegzetes, pulzáló fénnyel hívják fel magukra a figyelmet. (Sokszor hordókban vagy edényekben rejtőznek, ezért előbb fel kell törni a csomagolásukat.) Az ilyen típusú kavicsokat csak Scree tudja felvenni, és ha eleget szedett már össze, a segítségükkel át tud költözni más kőszobrokba (azaz irányítani tudjuk azt a szobrot, amelybe átlényegül). Igen szórakoztató ez nemcsak itt, hanem főként ott, ahol Arella házi démonának, Abdizurnak állítottak emlékművet...

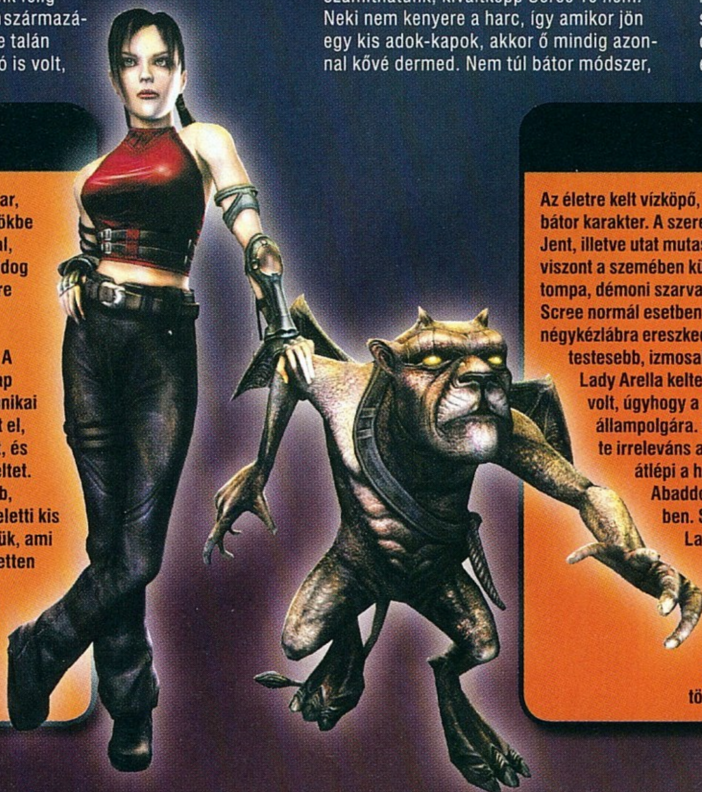
Herne királyt épp egy rituálé közepén sikerül végül hőseinknek megzavarnia, de talán ez nem is olyan véletlen. Scree nyilván sejtette, hogy a király talizmánja különös erőket mozgósít a „félvérben": Jen egy bizarr átalakuláson megy keresztül, s Ferai démonként vehetjük át újra az irányítást. Innentől most már nyilvánvaló, hogy hősnőnk félig démonszármazású – de talán várható is volt, hogy nem pincérnői képesítése miatt hívták Oblivionba. Démonként Jen már nem annyira csini, de szerencsére megmarad emberi énje is, így bármikor át- és visszaváltozhatunk a D-pad irányai közül a balt választva. (Talán mondani sem kell: idővel majd a többi irány is ki lesz aknázva.) Ferai formájában Jen sokkal veszedelmesebb, és erősebb harcossá válik, azonkívül nagyobb magasságokba képes felugrani. Ami a harcmodorát illeti, éles karmaival ügyes kis kombókat, sőt kivégzéseket is kivitelezhetünk – Jen jobbról-balról felszeleteli az ellenfele arcát, majd végül egy kegyelemdöféssel zárja le a mutatványt. (Melegen ajánlott is ezek alkalmazása, lévén csak így lehet egy ellenfelet végérvényesen a túlvilágra küldeni.) Rendkívül tetszetős még a hátracsapása is: akkora sallert kever le váratlanul hátrafelé, hogy ha ott tartózkodik valaki, akkor az biztos, hogy földre kerül pár másodpercig. Kitűnően alkalmazható ez akkor, amikor bekerítik hősnőnket. Szüksége is lesz a démoni brutalitásra, mert a királyné nem nézi jó szemmel, hogy Jared után nyomozunk, úgyhogy a továbbiakban már nem csak szimpla vadállatokkal, hanem kőkemény Ferai katonákkal kell megküzdenünk. Segítségre pedig nem számíthatunk, kiváltképp Scree-re nem. Neki nem kenyere a harc, így amikor jön egy kis adok-kapok, akkor ő mindig azonnal kővé dermed. Nem túl bátor módszer, de Scree-nek sokkal fontosabb dolga van, mint a bunyó: ha netán Jen elhalálozik, olyankor a lelke visszaköltözik a testébe, és csak Scree tudja ismét visszarángatni Oblivion világába. Csupán annyi a dolgunk, hogy felkeressük az egyik dimenziókaput. (Nagyon frankón néz ki, ahogy a kapu mögött ilyenkor feltűnik a kórházi szoba...) Hogy ne kelljen ilyen felesleges kitérőket tennünk, nem árt, ha karbantartjuk a leányzó egészségét. Ennek egészen speciális módja van: Scree magába olvasztja a legyőzöttek démoni energiáját, hősnőnk pedig ezt átszívhatja magába. Amikor már nagy szükség van erre, akkor Jen szíve jobban ver, és ezt a Dual Shock irányító is érzékelteti – már ha az energia kijelzője egyébként elkerülné a figyelmünket. Még több ilyen energia szívható ki bizonyos izzó kövekből, valamint találhatunk ékköveket, amelyekből végszükség esetén nyerhető éltető erő – ergo megakadályozzák, hogy elhalálozzunk.

Szép kis kalamajka!

A kalandozásaink közben bármikor menthetünk állást, habár megkérik az árát: egyetlen mentés 400k-t foglal le a memóriakártyán. Még szerencse, hogy nincs szükség az állások halmozására, mivel a cselekmény maximálisan lineáris. Annak ellenére, hogy egy világon belül sosem

JENNIFER TATE

Jen egy modern, intelligens lány. A humora kissé fanyar, de megbízható és szereti a társaságot. Kislányként örökbe fogadták, sosem ismerte a valódi szüleit – mostohaival, illetve családjával külvárosi környezetben nőtt fel. Boldog gyerekkora volt a befogadó szüleivel, de ennek ellenére valahogy mindig idegennek érezte magát közöttük, s nem találta önmagát; ez pedig lázadó természetéhez vezetett, ami legfőképp a külsejében mutatkozik meg. A szülei cseppet sem voltak elragadtatva, amikor egy nap tetoválással a hátán állított haza. Jó érzéke van a technikai dolgokhoz: a középiskolás éveiben hackerként híresült el, majd az egyetemen a számítástechnikára szakosodott, és a tanulmányai mellett újabban cyber kávézót is üzemeltet. Jenhez késtégtelenül a barátja, Lewis áll a legközelebb, akivel együtt futtatja a „The Hub" kávézót, s az üzlet feletti kis lakásban éldegélnek. Különleges összhang van közöttük, ami úgy tűnik, szoros kapcsolatban van azzal, hogy mindketten már a születésükkor elvesztették a szüleiket. Jen eleinte mit sem sejt arról, hogy valójában félig démon származású. Érdekes fejlemény tehát a játék bizonyos epizódjainál, amikor felélesztik benne démont, s ezáltal új, fantasztikus képességek birtokába jut.



SCREE

Az életre kelt vízköpő, Scree egy nemes, büszke és többnyire bátor karakter. A szerepe leginkább arról szól, hogy védelmezze Jent, illetve utat mutasson neki. Scree bőre –fakó, mint a szikla, viszont a szemében különös fény ég. Rövid, tömzsi szárnyai, tompa, démoni szarvai vannak, és hosszú farkat lóbál maga után. Scree normál esetben két lábon jár, viszont kényelmesebb neki négykézlábra ereszkedve. Feleakkora, mint Jen, de szemlátomást testesebb, izmosabb felépítésű – erős fizikumú. Lady Arella keltette őt életre, akinek sok évig a „háziállata" volt, úgyhogy a birodalomnak majdhogynem megszokott állampolgára. Szó se róla, a legfelsőbb körökben abszolúte irreleváns a létezése, s fel sem figyel rá senki, amikor átlépi a határokat – az legalábbis biztos, hogy Abaddon cseppnyi fenyegetést sem lát a személyében. Scree élete mostanáig csak abból állt, hogy Lady Arella körül sürgölődött, szórakoztatta őt, illetve kisebb megbízásokat teljesített, viszont sosem merészkedett túl távol az úrnőjétől – a kalandozás tehát egy új élmény a számára, ami izgatja a fantáziáját. Függetlenül tehát attól, hogy milyen színben próbál feltűnni Jen előtt, a tudása többnyire abból áll, amit innen-onnan hallott.



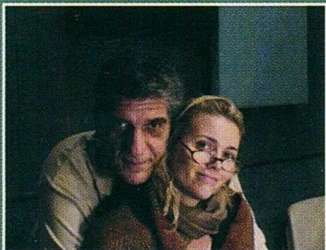
↗ A tüskés csápok ölelését jobb lesz mellőzni



↗ A fáklya fénye távol tartja a Malkai hordákat

A HOLLYWOODI ATTITŰD

Nem lehet irigyelni Mark Greent, a Cambridge Studio kommunikációs menedzserét, hiszen rá hárul az a nem túl hálás feladat, hogy a magukat a világ közepének képzelő hollywoodi színészekkel, illetve azok ügynökeivel tárgyaljon. Amikor a Primal miatt növelte a cég telefonszámláját, gyakran ütközött falakba: egyes színészek nagyon elfoglaltak voltak, másokat nem érdekelt a dolog, és voltak olyanok is, akiket csak a pénz érdekelt – állítólag az egyikük csak Jennifer hangjáért 1 millát kért volna (természetesen dollárban). Még szerencse, hogy azért az ügynökök és a szerződések hálóján keresztül sikerült végül azt a két személyt megnyerni, akiket a két főhős karakteréhez eredetileg is kiszemeltek. Jennifer hangját Hudson Leick kölcsönözte, aki Callisto szerepében vált ismertté a Xena: Warrior Princess sorozatban, s akit a jóga tanulmányaitól, illetve tanítványaitól kellett elrángatni. Scree szerepére Andreas Katsulast nézték ki (ő G'Kar a Babylon 5-ből, vagy többek között a félkarú gyilkos, akit Harrison Ford üldöz a Szökevényben): állítólag róla mintázták a figurát, s némi hasonlóságot is fel lehet fedezni a vonásaikban (noha ezt talán jobb, ha nem tudja). További érdekesség, hogy a szájmozgásokat a színészek dialógusaihoz igazították, tehát azok 100%-ig illeszkednek a beszélt szöveghez. (Persze az egyéb választható nyelvekhez már nem készültek külön szájmozgások.)



zárulnak le mögöttünk a már bejárt szakaszok, mindig jól behatárolható a mozgásterünk. Ez így leírva persze elég semmitmondó, azonban a játék a legkülönfélébb helyzeteket teremti meg, melyekre teljesen logikusak a megoldások. Például ismét egy világító szoborral kell ajtót nyitnunk, csakhogy – megtoldva a már ismert feladatot – előbb be kell gyűjtanunk a szoborban a lámpást, és meg kell keresni az ajtóhoz a lencsét. Ha esetenként mégis sötétben tapogatózunk egy feladat kapcsán, még mindig kérdezősködhetünk Screenél, meg aztán a térkép képernyőjén is gyakran be van jelölve, hova kéne eljutnunk. Igaz, néha azért keresgélnünk is kell. Teszem azt: térképjelölgetés nuku, és Scree is csak annyit közöl, hogy a megszerzett kulcsunkat (mert azért hébe-hóba találunk egy-egy kulcsot) egy díszes ajtónál kéne használni, amit korábban elhagytunk. Ez bizony tényleg „nagy" segítség... (Lépten-nyomon zárt ajtókba ütközünk – na most akkor emlékezz rá vissza, melyik is volt olyan díszes...)

Minthogy az eseményeknek megvan a maguk sorrendje, természetesen a többi birodalomba csak azután juthatunk el, hogy Solumban már rendet raktunk. A négy birodalom felépítése tulajdonképpen a négy alapvető elem szerint különül el egymástól: Solum a föld birodalma, ami után hosszas lubickolás, no és a szennyezett víz megtisztítása vár ránk a víz birodalmában, Aquisban. Ezek után a Káosz birodalmain belül először a levegőben, Aethaban szívhatunk magaslati aromát, illetve a beszédes nevű Volca birodalomban piromán hajla-



↘ Abdizur szobra többek között támasztékként is hasznosítható

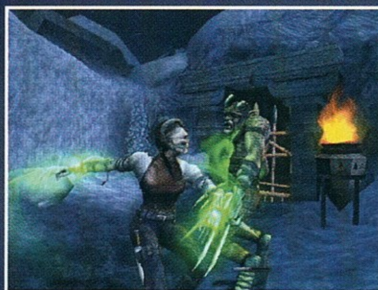


↘ Sikerült meglelni Solum jóképű trónörökösét

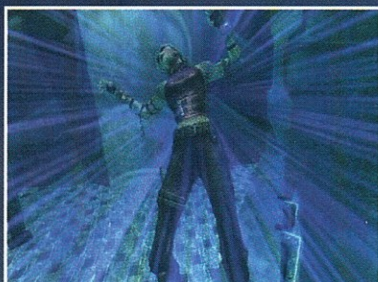


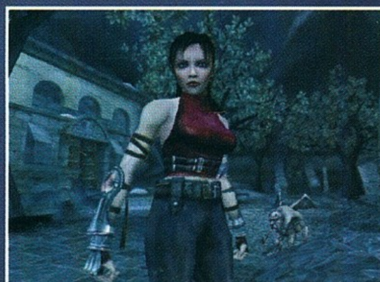


↗ Idézőkő működés közben: Scree itt terem, bárhol is legyen









mainkat élhetjük ki. Jen féldémon mivolta ezeken a helyeken megint csak újabb átváltozásokra ad lehetőséget, s Ferai után Undine, Wraith vagy Djinn démonként is kipróbálhatjuk őt. Kiváltképp felemelő érzés Undine „sellővé" változni, ugyanis a víz alatt úszkálva totál 3D-s, víz alatti élményben van részünk. Tiszta szerencse, hogy a pályatervezők gondoskodtak bizonyos határokról, meg villogó útjelzőkről. Így aztán nem tévedünk el a tenger alatt sem, noha továbbra is igen nagy területeket járhatunk – akarom mondani: úszhatunk – be. Scree-re ez nem vonatkozik: ő úgy úszik, mint a nyeletlen fejsze (függőleges irányban, egészen a vízfenékig). Ennek is megvan a maga haszna: az iszapot kavarva vidáman trappol a tenger fenekén, és még az erősebb vízáramlatok sem tudják eltéríteni a céljától.

A pályákat kiagyaló designereknél talán csak a grafikusok vesztek el még jobban a részletekben – hál' Istennek! A legelején Lewis elrablását még FMV bejátszáson nézhetjük végig, de alig látható a különbség, amikor utána Jen kórházi ágya körül már valós időben ábrázolt orvosok tanakodnak. A grafika méltatásaként elég csak a programozók kommentárját idéznem, akik az előző munkájukkal hasonlították össze a dolgot. „Egy átlagos Medievil pálya a PlayStation-ön úgy nagyjából 8.000 poligonból lett összeállítva. A Primalben ugyanakkor nem ritka, hogy egyetlen szoba készült el ugyanilyen részletes kidolgozással." A textúrák meglepően jóminőségűek, a különböző anyagok nagyszerűen lettek megformálva. Scree hártyás szárnyain átvilágítanak a fáklyák, Jen fém karvédője pazarul csillog, durvák, rücskösek a sziklafalak. Ilyen megoldásokkal Scree kővé dermedése is remekül fest: majdhogynem látni lehet a bőrének még a pórusait is, amelyek az átalakulás folyamán rideg felületté formálódnak át. (Meg kell jegyezni, hogy a játék eme szépségei hagyományos kábellel talán rejtve maradnak, legjobban tökéletes képnél – S-Video vagy RGB kábelt használva – lehet gyönyörködni a kifinomult grafikai megoldásokban.) A fények megvalósítása ugyancsak mestermunka, hiszen a fáklyákat felkaphatjuk, s fényforrásként magunkkal cipelhetjük. A láng körül gyönyörűen hullámzik a levegő, gomolyog belőle a füst, s a fáklya fényeihez igazodnak a karakterek árnyékai, ugyanakkor a terep egyéb fényeiről sem feledkezik meg az engine.

Festői szépségű tájakat rajzol ki a gép extra kivitelben – hulló hópelyhekkel, hidegben meglátszódó lehelettel, gyönyörűen tükröződő, de mégis átlátszó vízfelületekkel –, és ráadásul még töltögetés sem szakítja meg a játékot. Hogy hogyan csinálja ezt? A programozók valamennyit elárultak a titokból: ez az első olyan dinamikusan töltő engine, ami nemcsak a terepet tölti be folyamatosan, hanem minden egyebet is – a karaktereket, az ellenségeket, a hangokat, mindent. (Ennek szemléltetéseként akár menet közben is átválthatunk francia/német/spanyol/olasz szinkronra.) Csupán két esetben van loading képernyő: ha valami fontosabb közjáték következik, vagy ha valamelyik karakterünk lemaradt, és ezért egy távolabbi helyszínre váltunk át hirtelen.

A hangeffektusokkal szintén nem fukarkodtak. A Dolby Pro-Logicban szóló zörejek szó szerint a helyükön vannak (maximum a közjátékok alkalmával tapasztalni

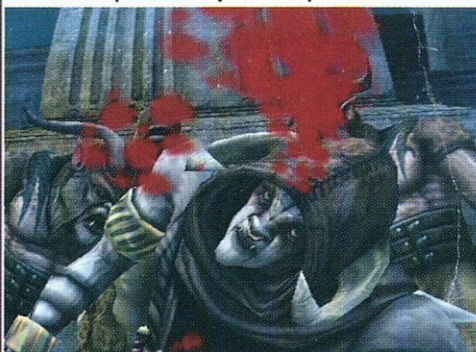
PROFI JÁTÉKHOZ PROFI HANGZÁS

Nagy kihívást jelentett a játék zenei aláfestésének megválasztása. A kalandozások alatt folyamatosan szól valamilyen hangulatjelző dallamok, amik az adott helyszín vagy jelenet szerint változnak (mindegyik birodalomhoz alapvetően más fajta atmoszféra tartozik), viszont amikor küzdelembe bocsátkozunk, nagyon is zúzós számok fokozzák a harci morált – hasonlóan a Devil May Cry-hoz. Utóbbi muzsikákat egy amerikai banda, a 16Volt biztosította, míg a háttérdallamok megkomponálásához a már jól bevált Bob'n'Barn céget kérték fel. Minthogy a játék producere mindenképpen többet akart néhány számítógép generálta szólamnál, nem sajnálták rá a pénzt, hogy szimfonikus zenekar játssza fel a tételeket. A filmzenéiről híres John Barry hangszerelője, Nic Raine segített a Bob'n'Barn komponistáinak (Andrew Barnabus és Paul Arnold korábban a Medievil két részén és a C-12-n is munkálkodott), hogy végül maratoni munkával 105 percnyi zenét prezentáljanak négy hét leforgása alatt. Ebből maga a felvétel múlt év októberében mindössze öt napot vett igénybe, méghozzá a Prágai Filharmonikusok 80 tagú zenekarának és 30 tagú énekkarának az előadásában.

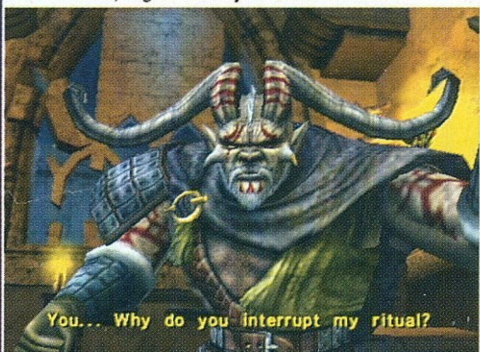
↘ Scree-nek is szüksége van némi melegségre



↘ A ketchupból bőven jutott az operatőrre is

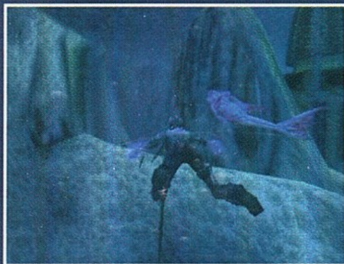


↘ Barátom, téged aztán jól felszarvaztak!

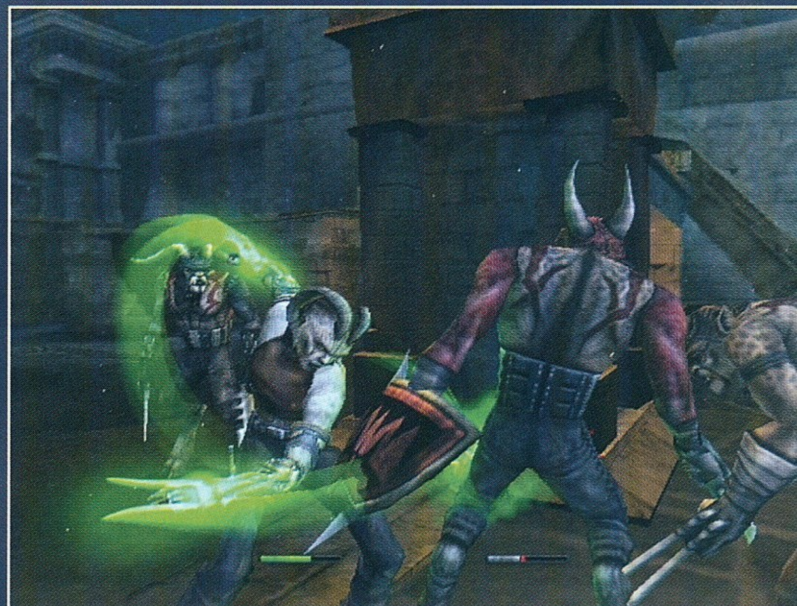




Pillanatkép a démonvilág pankrátorainak búcsúmeccséből







Az ellenfél bár asztrális, de Jen azért kasztrál is

olyat, mintha a hangmérnök elaludt volna), mert a zajok néha tippeket is adhatnak. Például amikor Scree-vel egy toronyba kéne felsegítenünk Jent, a torony alatti járatban kötél helyett csupán három bronzedényt találunk. Ha kicsit fülelünk, hallhatjuk, hogy a vázáktól nem messze recseg a padló a lépteink alatt. Nosza, rajta: odapakoljuk a cuccot, s a súlytól azonnal leszakad a korhadt padló – egy szinttel lejjebb pedig már meg is van a kötél. Itt jegyzem meg: tárgylistára megint csak nincs szükség, hiszen innentől fogva a kötél ott fog lógni Scree oldalán, s ahol csak kell, ott automatikusan előveszi.

Ami remélhetően kimarad

Ezen elképesztő játék hibájául kevés dolog róható fel, hacsak nem technikai hibákról beszélünk. A cikk írásához egy Second Review, azaz egy második kiadású tesztverziót kaptunk, amivel alig néhány perc játék után máris sikerült kék halált generálni. Az ilyen kifagyást ugyebár csak a PC-nek szokás elnézni (ott néha már egyenesen hiányolja is az ember), és sajnos nem egyedi esetről volt szó. Szintén eléggé idegesítő, amikor a program egész egyszerűen beragad: mondjuk ki akarunk nyitni egy ajtót, s mikor konstatáljuk, hogy az zárva van, többé nem kapjuk vissza az irányítást (bár legalább ilyenkor még a kilépés működik, s nem kell teljesen elölről betölteni a játékot). Az is előfordulhat, hogy merő véletlenségből kisétálunk a pályáról, vagyis átmehetünk bizonyos falakon, amit követően a vágás megbolondul, és légüres térben mászkálhatunk a legutóbb elhagyott szoba körül. A legjobban pedig azon akadtam ki – és egyben „meg" is – hogy amikor felvettem a Necropolis kulcsait, akkor kulcscsomó ottmaradt a levegőben lógva. Már teljesen lemondtam az egész játékról, mire végre rájöttem: Screevel kell felvenni, és úgy nincs gond. A márciusi, illetve áprilisi kiadás már nincs olyan messze, úgyhogy csak őszinte reményemet fejezhetem ki az iránt, hogy a játék sorozatgyártásához lesz még egy harmadik, tényleg hibamentes végleges verzió is. (Nyilván, hiszen ezek a hibák annyira bántók, hogy valószínűleg kiütik minden tesztelő szemét.) Ami valószínűleg a végső verzióban is benne marad, csak nagyon szőrös szívű tesztelő állhat neki kötözködni. Például elég bosszantó, hogy gyakran minden látható ok nélkül fennakad a gép irányította karakter, s csupán azért válthatunk át rá, hogy felzárkózzunk. Pedig hát épp elég hercehurca már az is, hogy azon akadályoknál, amelyiknél speciális képességeket kell bevetni, mindig külön-külön kell átvezetnünk a szereplőket – pedig ha egyszer már megcsináltuk, utána legalább ugyanazon a helyszínen igazán működhetne automatikusan a dolog. A falmászással kapcsolatban nem díjaztam azt sem, hogy nem lehet tudni, mely falak megmászhatók, csak miután próbát tettünk a felkaptatással. Hasonló a helyzet Jen extra magas Ferai ugrásával is: az egyik helyen felugrik, míg máshol meg nem. Szó se róla, idővel már „szemünk van hozzá", hogy felfedezzük a lehetséges utakat.

A pályatervezők nem titkolt célja az volt, hogy minél valóságosabb környezetben irányítsuk szereplőinket, amihez a szokásos kulcskeresgélést kihagyni nem is volt olyan egyszerű, mindenesetre megérte a fáradságot. Még azzal együtt is, hogy néhány feladat azért így is ismétlődik – tipikus példának lehet felhozni azt az esetet, amikor van egy belülről zárt ajtó, és azt csakis az egyik karakterünkkel tudjuk megkerülni, hogy aztán kinyithassuk a másiknak. A harcrendszer szintén nagyon bejött nekem. Eleinte úgy tervezték, hogy Scree-nek is kijut a bunyóból, de nagyon helyesen inkább Jen démoni alakjait favorizálták. Karakterisztikusabb akciójátékot keresve se találhatunk – nemcsak hogy PS2-n, de bármilyen platformon. Minden játékos gyűjteményében ott a helye.

V.Z.
vzoli@ipma.hu

Barátnőd átváltozásai miután feleségül vetted...





MELLETTE	PEREPUTTY	ÖSSZETEVŐK	ÍTÉLET
Csodálatosan kidolgozott világok	Primal – SCEE	GRAFIKA 94	92
Csapatmunkával megoldható feladatok	Devil May Cry – Capcom	HANG 90	
Klassz démonformák	Soul Reaver 2 – Eidos	SZAVATOSSÁG 80	
ELLENE			
Apróbb logikai hibák			

1 játékos NTSC WWW.PRIMALGAME.COM





↗ Két legyet egy csapásra



↗ King Kong legdélcegebb fia mászókának nézi a tetőszerkezetet

DEVIL MAY CRY 2

■ Dante poklában már megint sírnak az ördögök

TÍPUS AKCIÓ **KIADÓ/FEJLESZTŐ** CAPCOM **MEGJELENÉS** 2003.01.29. **NTSC** 2003.03.28. **PAL**

Bár Mundus, az Alvilág ura legyőzetett, nyilvánvalóan mindenki sejtette, hogy a démonűzésre szakosodott Devil May Cry nyomozóiroda nem marad sokáig munka nélkül. Sparda, a legendás démonharcos Dante nevű féldémon fia maga is legendává vált – nemcsak a saját világában, de a miénkben is, és ez a legenda annál jóval több pénzt hozott a Capcom konyhájára, hogy ne találtasson érdemesnek a folytatásra.

Dante ezúttal egy mindentől elzárt, távoli kis szigetre látogat, valahol Észak-Amerika közelében. Dumary szigete már évezredek óta nyújt menedéket mindazoknak, akiket a vallásuk miatt üldöznek. Még az ősi időkben, a Földközi-tenger keleti partjainál keletkezett egy vallás, aminek a hívei több szektát is alapítottak, s a vallás tanait Nyugat-Ázsiában, Európában, és Észak-Afrikában is hirdették. Idővel azonban a szekták által imádott istenek a feledés homályába merültek, vagy beolvadtak más vallásokba. Csak kevesen imádták tovább az ősi isteneket, akik viszont ennek fejében nem sok jóra számíthattak. Eretneknek nyilvánították őket, ezért hátrahagyva a szülőföldjüket menekülniük kellett. Egyre távolabbra és távolabbra űzték őket, míg végül rátaláltak Dumary szigetére. Az első telepesek még a vikingek által járt tengeri útvonalon érkeztek, majd az Újvilágból menekült rabszolgák kerestek menedéket a szigeten, szóval igen színes népesség alakult ki. Csak egy közös pont volt bennük: a hitük a pogány istenekben. Ahogy teltek az évszázadok, ez a népesség kezdett összeolvadni, a nyelvük és a vallásuk is eggyé vált. Hitük szerint az isteneik valamely más dimenzióban laknak, különös hatalommal rendelkeznek, és felette állnak annak, hogy mi a jó, és mi a rossz. Olyan istenségek, melyeket máshol gonosznak vagy pogánynak nyilvánítottak, Dumary szigetén csak mint „egyéb istenek" voltak megemlítve – túl sok volt belőlük ahhoz, hogy számba vegyék őket.

A vallások papjait „őröknek" nevezték, akik az isteneik védelmében néha még meg is tudták idézni azok hatalmait, s le tudtak győzni más isteneket. Az egyik legújabb legenda alig száz éve keletkezett, mely arról szól, hogy feltűnt a „külvilágból" egy nagy harcos, és kardjával legyőzte minden idők leggonoszabb istenét.

A csodával volt határos, hogy az évszázadok során Dumary szigetén sikerült megóvni a különös vallásokat, és elzárni őket a külvilágtól. Az utóbbi időben azonban kémek kezdtek beszivárogni különböző multinacionális cégektől. A nyilvánvaló céljuk az, hogy kibányásszák azokat a „különleges ásványokat", melyek a sziget belsejében találhatók. Ezzel a sziget vallásos jámborsága és a ritka kincsek, amelyek a hegyekben vannak eltemetve, egyaránt veszélybe kerültek.

Nos ennyi volna a sztori, ami a Devil May Cry 2 kézikönyvében olvasható, de amúgy a játékon belül sok sztorizásra ne számítson senki. Bár aki már játszott az előző résszel, az úgyis tudja: ez nem az a műfaj, ahol mesélni szokás, sokkal inkább az, ahol a kardot kell nagy elánnal forgatni.

Más, mint az előző

Noha a kardforgatás ezúttal még nem minden. A második rész újdonsága, hogy most több szerephez jut Ebony & Ivory, vagyis Dante két kedvenc pisztolya, amelyek újabban jóval nagyobb hatásfokkal bírnak. Ezen kívül a késsel is meg kell tanulnunk bánni, ugyanis Dante eme kalandjához egy partnernő is jár – a játék két DVD-n jött ki, amiből a második az övé. Aki netán Trishre számít az előző részből, az csalódni fog, jóllehet Lucia hozzá hasonlóan eléggé heves vérmérsékletű fehérnép – és ezzel talán elég burkoltan fogalmaztam ahhoz, hogy ne lőjem le a történet poénját. Minthogy Lucia múltja szinte az egyetlen jelentős fordulat a történetben, csak annyit róla, hogy az anyja, Matier, nem csupán felnevelte őt, hanem megtanította mindenre, amit a démonok elleni harchoz tudni kell – tudniillik a kedves öregasszony valójában a sziget egyik védelmezője. Lucia tehát nemcsak a két kardjával bánik mesterien, hanem a démonűzők klasszikus fegyverével, az ezüsttőrökkel is. (Csak arra lennénk kíváncsiak, vajon hány kiló ezüst cipelésére van Lucia hitelesítve, mert a játék végéig eldobál néhány tonnát.)

A szigeten persze célpont akad bőven. Egy olyan városba érkezünk, ahol ugyan van villamossín, de a városkép megőrizte középkori arculatát. Sőt mintha a középkori díszleteket is megőrizték volna, hiszen alig teszünk meg néhány lépést, amikor bizarr jelenséget tapaszta-

↘ Az igazán profik két irányba is tudnak célozni



↘ Csak tátsd a szádat, kapsz rögtön az állad alá!

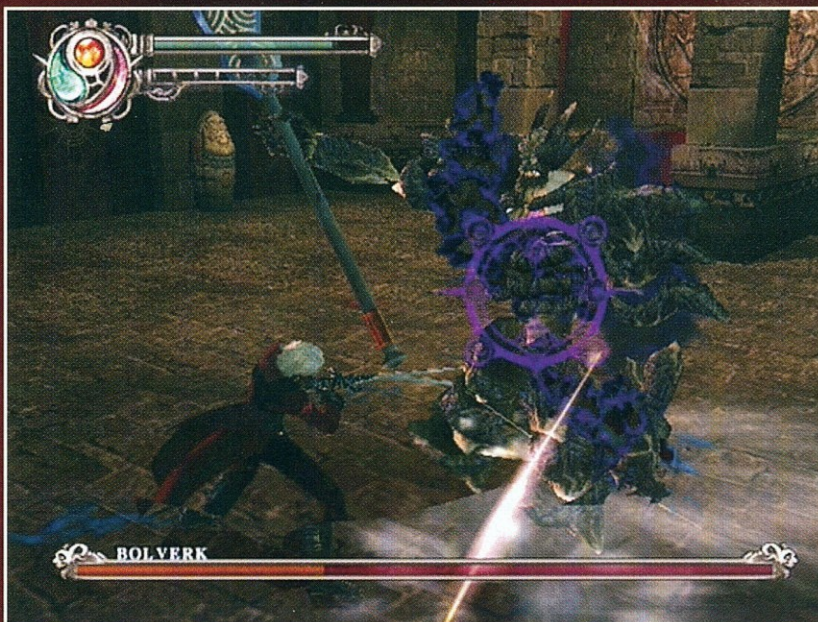




↗ A repülővel ugyan nem jutunk messzire, de azért érdemes felszállni







↗ A farkasai is elég idegesítőek, de Odin maga az igazi ellenfél

lunk: vaspántokba zárt csontvázak csüngenek az utca fölött. Aztán rá kell jönnünk, hogy ez nem a helyi folklórhoz tartozó dekoráció, mert a csontvázak életre kelnek, és valami miatt rendkívül morcosak. Kezdődhet a hajcihő!

Minthogy már a legelején több támadóval szembesülünk, azonnal tapasztalhatjuk, hogy a célbefogást a korábbi részhez képest jelentősen átalakították. A játék automatikusan kijelöli azt a támadót, amelyik a legközelebbi veszélyt jelenti. Mondani sem kell: egyszerre csak egy célpontra tudunk koncentrálni (maximum a pisztolyokkal lehet két irányba lőni), ezért óvakodni kell attól, hogy bekerítsenek minket. A vadonatúj „kikerülő" gomb, amivel odébb cigánykerekezhetünk, erre nagyszerűen alkalmas. Akár a falakra is felfuthatunk vele, ami erősen „mátrixos" jelenetekre nyújt lehetőséget.

Az automatikus célbefogás akkor válik kényelmetlenné, amikor esetleg nem a legközelebbi ellenfél jelenti a legnagyobb veszélyt. (Például a magasból lövöldöz ránk egy szörnyeteg, vagy pedig egy izmosabb ellenséggel küzdünk, de azt jelentéktelenebb csatlósok veszik körül.) Szerencsére azonban erre is gondoltak az alkotók: az R1-gyel rögzíthetjük a célkört egy konkrét célponton, illetve ezt a rögzített kijelölést az L3-mal „léptethetjük". Az R1 mindemellett speciális csapások indításához is segítséget nyújt: a szurkáló mozdulat például elég brutális, és igen hasznos lehet a kombózáshoz.

Visszatérve azonban az első benyomásainkhoz: a kameranézetek kiválóak. Lenyűgözően érzékeltetik a teret, a magasságot, a mélységet. Kár, hogy az akció nyomon követésére viszont alkalmatlanok – márpedig egy akciójátékban ugye ez sem hátrány. Amikor valamilyen szárnyas teremtménnyel van dolgunk, gyakran percekig csak az történik, hogy lövünk „kifelé", azaz a kamera látószögén kívülre. Az automatikus célbefogásnak hála, ugyan nem hátráltat minket, ha egy keselyűt így kell levadászni, ám annál idegesítőbb, ha éppen egy helikopter üldözi hősünket, és fogalmunk sincs arról, mikor ereget épp rakétákat a nyakunkba, ami elől pedig nem ártana elugrani. A kamerakezelés ezen hibáját mellesleg már az első részben is kifogásoltam, de ott legalább a helyváltoztatással képbe lehetett hozni az ellenfelet. Most viszont hiába ugrálunk fel a magasba, gyakran még úgy sem tudunk ráfókuszálni az ellenségre. Talán ez az első dolog, ami a Devil May Cry 2-ben kellemetlenül érint minket – és hogy ne áltassak senkit, rögtön hozzáteszem: nem az utolsó.

A játék irgalmatlanul könnyű. Az első egynéhány ellenséggel – vagy akár az egész első küldetéssel – úgy végezhetünk, hogy egy fikarcnyit nem csökken az energiánk. Ehhez pedig nem szükséges kardforgató virtuóznak lenni: elég szimplán a támadás gombját nyomkodni, s Dante automatikusan támad és kombózik. Hiába bukkan fel 5-6 démon is egyszerre, többnyire csak az egyikük támad, és az sem túl szaporán. Bőven van időnk kombókat beindítani, közben akár odébb szaltózni, és a kombót gyorsan folytatni. A Devil May Cry első részéhez hasonlítva is sokkal csekély hatásfokkal támadnak az ellenségeink, pedig amúgy sokszínű palettáról válogatták össze őket. Minthogy földön, vízben, levegőben egyaránt háború dúl, óriási ízeltlábú, piromániás varázsló, hatalmas hal, keselyű, és még sok minden egyéb támad ránk. Sajnos van néhány egészen idétlen ellenfél is, mint az életre kelt (úgymond „fertőzött") tank és helikopter, melyek talán már az ötlettár kimerüléséről tesznek tanúbizonyságot. Csak érdekességképpen jegyzem meg: az első részbe még cyborgokat terveztek, de mivel azokat unalmasnak találták, marionett bábokra változtatták át őket – és milyen nagyszerűen beváltak! Hasonló egyéniségekkel most nem igazán találkozhatunk, mi több: a démonok közül néhányat leplezetlenül az előző részből vettek kölcsön.

A BŰVÖS TÁRGYAK

A tárgyak nagy része változatlanul megmaradt a Devil May Cry óta, a teljes lista eképpen fest:

VITAL STAR – az életerőt adó zöld csillag kicsi és nagy méretben is kapható, annak megfelelő hatásfokkal
DEVIL STAR – a lila csillag szintén két méretben létezik, viszont a démoni erőt növeli
HOLY STAR – a kék szentelt csillag megtisztítja a testet, vagyis mérgezés ellen használható
SMELL OF FEAR – az üvegcse „félelemillat" elriasztja az ellenfeleket, s védetté válunk három támadás erejéig
HOLY WATER – a szenteltvíz elpusztít minden ellenfelet magunk körül
GOLD ORB – az aranygömb feltámasztja hősünket, azaz halál esetén rögtön ugyanott folytathatjuk a játékot
BLUE ORB – a kék gömb magát az életerőnket növeli meg, néha darabokban találjuk
PURPLE ORB – a lila gömb a démoni erőnk csíkját növeli meg
RED ORB – a piros gömbök fizetőeszközként működnek
GREEN ORB – a zöld gömb azonnal életerőt ad, amint felvesszük
WHITE ORB – a fehér gömb telitölti a démoni erőnk kijelzőjét, amint felvesszük

x22411

VITAL STAR S.	1000
VITAL STAR L.	2000
DEVIL STAR S.	1000
DEVIL STAR L.	3000
HOLY STAR	1000
SMELL OF FEAR	5000
GOLD ORB	10000
BLUE ORB	3000
PURPLE ORB	5000

A special stone with vital force that recovers a small amount of vitality.

EXIT

A kombózás rendszerét örökölte a folytatás, ami kétségtelenül jó volt régen is és most is. Ha tehát egymás után ütjük szét a démonokat, s rajtunk közben egyetlen karcolás sem esik, úgy különböző minősítések jelennek meg a sarokban: először „Ne aggódj", azután „Gyerünk!", és így tovább, míg végül eljutunk a „Showtime" fokozathoz. A stílusos küzdelmet a küldetések végén sok más mozzanattal egyetemben rangsorolja majd a játék, és ami a lényeg: ezek alapján egy érdemjegyet kapunk, aminek megfelelően piros gömbökkel gyarapodik a számlánk.

A démonvilág sajátosságai

A démonvérből képződött piros gömbökből, melyek fizetőeszközként (továbbra is) funkcionálnak, menet közben is begyűjthetünk szép számmal. Egyrészt minden megölt ellenfél elejt ilyet, másrészt a törékeny szobrokban, vázákban is rejtőznek, harmadrészt pedig vannak bizonyos vörösen izzó kövek, amelyekből egy csomó helyi valuta kiüthető. A keresetünket továbbra is az idő szobrainál, illetve a küldetések előtt van alkalmunk elkölteni. Három kategória közül választhatunk: fejleszthetjük a kardja-

↘ Dögnek néznek ezek a dögök



↘ A fenébe, mekkora pajzsmirigy!



↘ Emberi formájában Arius nem igazán ellenfél





↗ Arius nőcskéivel a shotgun segítségével ismerkedek



↗ Lucia egy újabb erőszakos hódolót kénytelen kikosarazni



inkat, Lucia arzenálját és Dante fegyvereit, valamint vehetünk bűvös tárgyakat, melyekkel jelentősen megkönnyíthetjük a dolgunkat – jóllehet a használatuk kedvezőtlenül hat a küldetés végi értékelésre. A kardoknál nem véletlen a többes szám: a játék során két-két új kardot szerezhetünk be, Dantéval és Luciával egyaránt. Ugyanígy a másodlagos fegyverek skálája is bővíthető: Dantéval shotgunt, géppisztolyt, illetve rakétavetőt találhatunk, míg Lucia egyszerre eldobható dárdákkal, időzített bombával, illetve szigonypuskával bővítheti a repertoárját.

Némi juttatás fejében valamennyi fegyver kettes, hármas, négyes, majd a maximális ötös szintre fejleszthető, de ennek ellenére a felsoroltak egyike sem olyan hatékony, mint amikor démonná átváltozva küzdünk. A Devil Trigger kijelző teljesen átalakult: szimbólumok helyett most egy szimpla csík mutatja, amint a küzdelmek hevétől a démoni erőnk töltődik, és azt nem muszáj teletölteni ahhoz, hogy éljünk az átváltozás lehetőségével. Ez egy újabb jelentős könnyítés, elvégre ha valaki nem tudná: démonként jóval erősebbek a támadásaink, és ami nem utolsó: csaknem sérthetetlenek vagyunk. Ha pedig ez nem lenne elég, ezúttal a démoni erőnkkel bizonyos amuletteket is aktiválhatunk, amelyekkel egészen különleges képességekre tehetünk szert. Ha már megtaláltuk a megfelelő amuletteket, akkor fokozhatjuk a támadóerőnket vagy gyógyíthatjuk magunkat, elemi erőkkel erősíthetjük meg a kardcsapásainkat, gyorsabban futhatunk vagy jobban úszhatunk, sőt akár repülhetünk is. A képernyő sarkában látható egy kis kör alakú mozaik, amelynek három darabját menet közben cserélgethetjük, s az egyes darabok határozzák meg, hogy éppen milyen képességekkel bírunk.

Gyenge lábakon álló történet

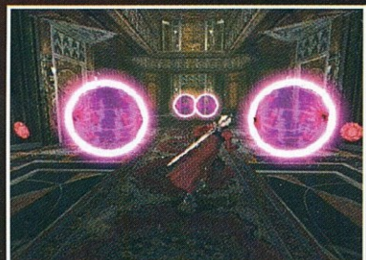
Hogy tulajdonképpen miért is olyan ostoba minden pokolfajzat, hogy démonvadászokkal kezdjen ki, arra akkor derül fény, amikor Dante összefut a városban Luciával és az anyjával. Az öregasszony elmagyarázza, hogy egy Arius nevű iparmágnás okozta a káoszt, aki a sziget istenségeinek segítségével halhatatlanná akar válni. A sztori kissé értelmetlen és homályos, ámde vannak pozitív vonásai. Talán az a legklasszabb, ahogy a két karakter története egy teljes egészet alkot. Amikor már a második szereplővel játsszuk végig a játékot, Dante és Lucia találkozásai megismétlődnek, s megtudhatjuk, mit csinált, merre járt a másik szereplő, amíg az egyikkel itt meg ott küzdöttünk. Tehát nem arról van szó, hogy Luciával ugyanazokat a küldetéseket játsszuk végig, mint Dantéval, hanem mindkét szereplőnek testre szabott feladatai vannak. Ez vonatkozik arra is, hogy Luciával könnyebb (még könnyebb!) a játék, de arra is, hogy ugyanazokon a helyszíneken más dolgok történnek az egyes karakterekkel, illetve vannak olyan helyszínek, amelyekre csak Dante, vagy csak Lucia jut el. (Víz alatt úszkálni például csakis Luciával kell.) Kicsit hasonlít az egész a Resident Evil 2-re, jóllehet ez a hasonlat azért sántít – talán túl pozitív fényben tünteti fel a Devil May Cry 2-t. Izgalmas fordulat ugyanis alig van, ellenben néhány szánalmasan elcsépelt jelenet annál inkább. (Dante macho stílusa a mindkét oldalán fej érmével egyenesen kiábrándító – már az első „szerencsepénzes" jelenetnél sejteni lehet a trükköt.) A gyatra párbeszédek következtében pedig egyetlen karakter személyisége sem tűnik különösebben kidolgozottnak. A közjátékok igencsak sablonosak: vagy egy rövid dumának lehetünk fültanúi, vagy az ellenség mozgását kísérhetjük figyelemmel. Szó se róla, főleg ez utóbbiak azért a második részben is kiváló rendezői munkáról tesznek tanúbizonyságot. A kedvencem az, amikor Dante egy század eleji stílusú, üvegtetejű villamosremízbe téved. Először teljes a nyugalom, majd csörömpölés hallatszik, s szilánkok mellett démonok hullái potyognak a magasból. Hirtelen azt hihetnénk, hogy Lucia jár a közelben, amikor dörrenés hallatszik, s több tonnás súly horpasztja be a bent parkoló villamos tetejét – egy óriási orángután figyelmét vontuk magunkra. Az ezután következő csata teljesen leamortizálja a helyiséget, főleg amikor a majom felkapaszkodik a tetőszerkezet vasgerendáira, s az üvegtető táblái sorban robbannak be a súlya alatt.

A főellenségek zöme hasonló paraméterekkel bír: mindig jóval hőseink súlycsoportja felett vannak, és persze borzalmasan rondák. Ez oké is; a baj az, hogy ezeket is elég könnyű elintézni. A legostobábbak egyike a Furiataurus nevet viseli (a klasszikus módszerrel valamennyi ellenség meg van nevezve az energiacsíkja mellett), akit egy helikopter-leszállón egyenesen a pokolból idéz meg Arius. A kénköves óriástól hirtelen inunkba szállhat a bátorságunk, ám nagyobb a dühös bika füstje, mint a lángja. Csak lóbálja a hatalmas buzogányát, de egy tapodtat sem mozdul, helyette inkább Dantét próbálja odaszippantani magához egy légörvénnyel. A helikopter-leszálló azonban elég méretes: könnyen a távolba húzódhatunk, s egy kis türelemmel annyi golyót repíthetünk a szörnyetegbe, míg végül visszamegy oda, ahonnan

↘ Ha te villámokat hánysz, akkor én tüzet!

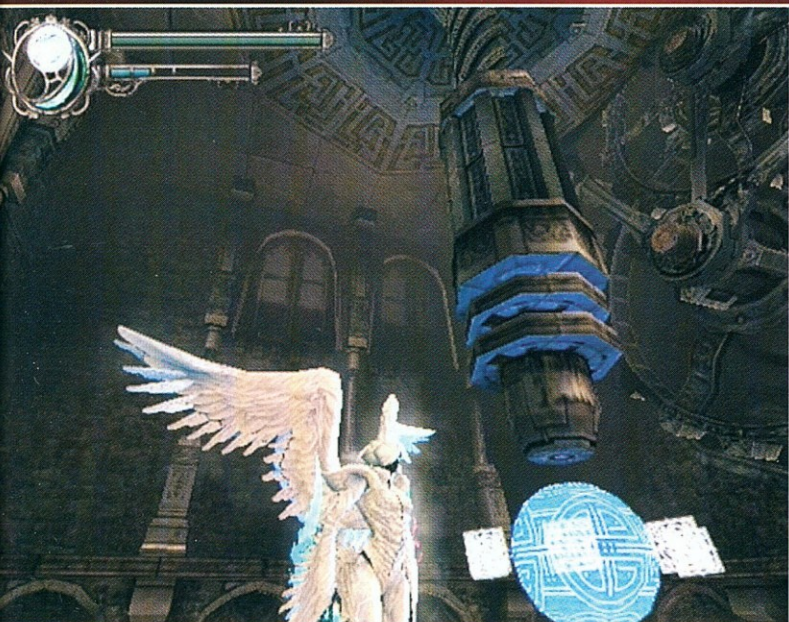








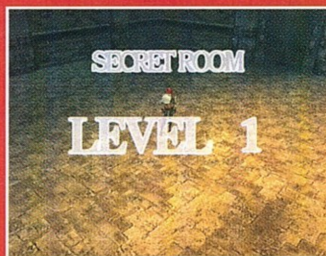




↗ Titkos karakter a Charlie Angyalai című film harmadik részéből

TITKOS SZOBÁK

Titkos küldetések helyett most titkos szobák vannak a Devil May Cry 2-ben, s van belőlük bőven. Nem annyira nehéz megtalálni őket, mint régen a titkos küldetéseket, hiszen nem szükségesek különös körülmények a megnyitásukhoz. Egyszerűen a feltűnőbb falrészeknél – teszem azt: egy nagy démonfejet ábrázoló reliefnél – lehet ajtónyitással próbálkozni. Néhány helyen – mint mondjuk egy vízcsatorna rácsánál – még titkok keresése nélkül is megpróbálkozik az ember ilyesmivel. A titkos szobákban az összes ellenség legyilkolása a feladat, amiért mindig valami jutalomtárgyat kapunk.





jött. Természetesen ezzel a módszerrel „stílus" bónuszt nem igazán fogunk kapni, de azért egy „B" rangsorolásra érdemesnek tart minket a játék, ami már egyenesen nevetséges.

A játék túlságosan is egyszerű. Emlékszem, milyen iszonyatosan megszenvedtem az első részben Mundusszal, pedig először csak Easy fokozaton mertem nekivágni – most meg normál fokozaton mentem végig, és maximum egy-egy főellenség volt, ami valamennyire megizzasztott. Gyakran még arra se volt szükség, hogy démonná változzak.

A törött szárnyú démon

Ki nem állhatom az olyan játékokat, ahol van minden, toronyóra lánccal, de nem azért hogy azokat használni lehessen, hanem mert ezek úgymond „cool" cuccok, amikért a játékosok – állítólag – oda vannak. A Devil May Cry 2-ben most kitalálták, hogy a démoni átváltozással lehessen repülni is, ami nagyon frankó, sőt tulajdonképpen el is várható egy démontól (még egy féldémontól is), azonban a pályatervezők magasról tojtak rá, hogy ezt az új mozdulatot „kordában tartsák". Nem tudom, ki hogy van vele, de ha én látok egy leomlott hidat, ami valaha egy várfalhoz vezetett át, akkor értelemszerű, hogy szárnyra kapok, és úgy próbálom áthidalni a távolságot. Meg is tettem volna ezt a Devil May Cry 2-ben, viszont valami láthatatlan falba ütköztem. Ez már alapvetően lelombozó, az meg pláne, hogy még egy szöveges magyarázat sem szolgál a láthatatlan fal mibenlétére – legalább a főhős megjegyezhette volna magában, hogy „én bizony oda nem megyek, mert baromira nincs ott semmi dolgom". A repülés tulajdonképpen csak akkor működik, amikor a pályatervezők is úgy gondolják. Másik jó példa erre az, amikor egy vízből kilógó oszlop tetejére kellene feljutnunk Luciával. Gondoltam, kiugrok a vízből, és felrepülök, de valamilyen titokzatos oknál fogva csak egy méternyire lehet felemelkedni a víz fölé. Az ok pedig nem más, mint hogy ezen világ teremtője úgy gondolta, a pórias repkedés helyett sokkal elegánsabb, ha előbb platformokat varázsol elő Lucia bizonyos gömbök felizzításával, és azokon keresztül ugrál fel... Érthetetlen, miért adományoztak olyan képességet hőseinknek, amit aztán lépten-nyomon letiltanak.

Ráadásul ez már közel sem az a Devil May Cry, ahol több szobából álló épületekben kalandozhattunk, és nemcsak a bajt kerestük, hanem a megoldásokat is – itt minden egyszerűen csak úgy az utunkba vetődik. A felszíni városon kívül alig vannak valahol elágazások, többnyire föld alatti szentélyekben irtjuk az ellent, amelyek „egyirányú" folyosókból és barlangokból állnak. Bár rendszeresítettek automata térképezést, jómagam csak akkor zavarodtam össze annyira, hogy használjam is, amikor a legvégén bizonyos szentségtelen tárgyak gyűjtésével teljesen eldeformáljuk a terepet, s az áthajlás a démonvilágba kissé kaotikus, sötét folyosókat eredményez.

Tévedés ne essék, nem arra számítottam, hogy kalandjátékot készítenek a Devil May Cry 2-ből, de azért mostanában már az a minimum, hogy egy játék ne csak arról szóljon, hogy „mész és ölsz". Az első részben nagyon jól beváltak az egyszerű kis feladványok, most viszont csak szét kell verni a továbbvezető ajtót, ha pedig energiafalba ütközünk, akkor ki kell nyírni mindenkit a közelben. (Csupán Lucia első pályáján lehet a klasszikus módon, vagyis megfelelő számú piros gömb begyűjtésével eltüntetni az energiafalat.) Az egyetlen talány, amin kicsit el kellet gondolkodnom, hogy hogyan lehet visszatükrözni az egyik szobor által köpködött lángokat – pedig a megfejtés ott volt a kezemben: egyszerűen a karddal kellett visszaütni. „Nagy változatosságot" jelent, ha bizonyos dolgok működtetéséhez, vagy néhány tárgy megjelenítéséhez bűvös gömböket kell addig ütnünk, amíg nem aktiválódnak. A gömbök eléréséhez néha platformokon kell átugrálnunk, ami még érdekes is lehetne, azonban a kamerakezelés – ismét vissza kell kanyarodnom hozzá – az ilyen részeket frankón tönkre vágja. Csak bosszankodunk, amiért a fix nézetek miatt nem látjuk, mekkorát kell ugranunk.

Nincs ugyebár abban semmi különös, ha egy nagyszerű játék folytatásától azt várja el a közönség, hogy még látványosabb, még izgalmasabb, még hosszabb legyen, mint az elődje. Nos akkor vegyük ezeket sorban! A grafikával nincs gond: ha nem is szebb ez a rész, mint az előző, azért csúnya lett volna, ha a már meglévő technikai háttérrel egy otromba játékot készítettek volna. A középkori épületek, a hatalmas szörnyetegek most is nagyon meggyőzőek, a főhőseink pedig kifogástalan animációval vetik bele magukat az akcióba. Bár nem egészen a látványhoz tartozik, az alapvetően nyugalmas, majd az akciónál felpörgő zenékre sem lehet egyetlen rossz szavunk sem, és a hangeffektusok is megmaradtak azon a nívón, amit már megszokhattunk. Az izgalomról ellenben csak annyit: aki az előző részt tartja az ideális akciójátéknak, az alighanem dedós kihívásnak fogja tartani a Devil May Cry 2-t. Mindemellett pedig a hosszúság, pontosabban a rövidség a lehangoló. Számtanilag még talán jól hangzik, hogy Dantét 18, Luciát pedig 13 küldetésen kell átvezetnünk, de a dologhoz hozzátartozik az is, hogy egyes „küldetések" mindössze egyetlen főgonosz legyőzéséről szólnak.

Sajnos úgy tűnik, ez a projekt pótolhatatlan veszteséget szenvedett azzal, hogy nem az eredeti ötletgazda, Shinji Mikami állt a fejlesztés mögött. A Devil May Cry 2 ékes bizonyítéka annak, hogy egy már bejáratott grafikus motorral lehet gyönyörű játékot készíteni, de ha nincs igazi talentum, aki fogná a gyeplőt, akkor lehet bármilyen hozzáértő is egy gárda, csak valami izzadságszagú produkcióval tudnak előállni.

V.Z.
vzoli@ipma.hu

TUDTAD-E?

A Devil May Cry első epizódja eredetileg még a Resident Evil negyedik részének indult, de a fejlesztés olyannyira elkanyarodott más irányba, hogy végül teljesen új játék született. Ennek az irányváltásnak konkrét oka volt: a Capcom első számú designere, Shinji Mikami időközben a Nintendot kezdte el favorizálni (mint arról az előző számunkban be is számoltunk, ennek azóta már nyilvánosan is hangot adott), és az egész sorozatot a GameCube-ra kívánta átköltöztetni. A Resident Evil 4 munkálatai tehát abbamaradtak, s Mikami meggyőzte a Capcomot, helyette készítsenek PS2-re valami új játékot a stílusban. Így lett a Resident Evil 4-ből első nekifutásra Devil May Care, majd mivel ilyen címen már volt egy mozifilm is, második nekifutásra Devil May Cry.

MELLETTE

- Szép tájak és randa főellenségek
- Elég „mátrixos" küzdőelemek
- Elképesztően sok videó

ELLENE

- Nagyon könnyű, még az első részhez képest is
- Rövidek a pályák és rövid az egész játék is
- Szörnyű a kamerakezelés

PEREPUTTY

- **Primal** *SCEE*
- **Way of the Samurai** *Eidos*
- **Devil May Cry 2** *Capcom*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	92
HANG	85
SZAVATOSSÁG	40

ÍTÉLET

80

1 játékos NTSC WWW.CAPCOM.COM



↗ Hínye! Ez a strandröplabda teljesen jó sport!



↗ Nem akarok zsarnoknak tűnni, de FEL LEHETNE TÁPÁSZKODNI!

■ Szexi és bugyuta – pont a mi esetünk!

DEADORALIVE XTREMEBEACHVOLLEYBALL

TÍPUS NŐSZIMULÁTOR **KIADÓ** TECMO **FEJLESZTŐ** TEAM NINJA **MEGJELENÉS** 2003.01.22. **NTSC** 2003.03.28. **PAL**

Tomonobu Itagaki meglehetősen bőkezű figura. Ez a japán úriember a Tecmo egyik fejeseként úgy döntött, hogy megköszöni az Xbox-tulajoknak, hogy ilyen sikeressé tették a Dead or Alive 3-at. Ez a köszönet ráadásul nem valami elsietett folytatás, hanem egy teljesen új koncepció: strandröplabda, a verekedős játék női karaktereinek főszereplésével. Az ötlet egyébként nem új, eredetileg mint a DOA2-be rejtett minijátékot találták ki, de a projekt hamar túlnőtte magát. Szinte a megjelenés napjáig magáról a játékmenetről semmit nem lehetett tudni, csak a gyönyörűbbnél gyönyörűbb képek láttán ámuldozhattunk (és egyre erősebb lett a cinikus belső hang duruzsolása arról, hogy maga a játék bizony egy fabatkát sem fog érni).

Meglepik mindenütt

Mivel alapvetően egy sportprogramról van szó, nagy lelkesedéssel vártuk a különböző bajnokságokat, megnyerhető csapatokat, és természetesen a négyjátékos-módot. Nos, ezek közül egyik sem szerepel a programban! A Team Ninja ugyanis nagy merészen ezek helyett mindössze egyetlen árva karrier-módot rakott a játékba (illetve egyes meccseket lehet külön játszani). Ennek története a szokásos blőd színvonalat hozza: Zack a DOA 3 bajnokságon kapott nyereményét felteszi ruletten, méghozzá az egész összeget egyetlen számra – és amikor ez bejön, azonnal vad csajozásba kezd. Ennek egy igen körülményes, de eredeti módját választja: megvesz egy trópusi szigetet, és meghirdeti a Dead or Alive 4 bajnokságot, viszont csak a lánykáknak kézbesíti ki a meghívót. Ők persze azonnal megérkeznek a szigetre, ám arénáknak, harcnak nyoma sincs, mindenhol paradicsomi béke honol. Lisa, az egyetlen újonc a csapatban, azt javasolja a többieknek, hogy – lévén mást nem tudnak tenni – kezdjenek el röplabdázni. Innentől kezdődik a mi történetünk, ugyanis a nyolc lány közül választva kell eltöltenünk két boldog hetet a szigeten, lehetőleg minél több pénzt nyerve (Kozi sugallatára mi Zeurónak nevezzük a helyi, áthúzott Z-vel jelölt valutát).

Röpül a röpcsi

Miután kiválasztottuk saját karakterünket, Lisa csatlakozik is hozzánk partnerként (ha esetleg őt választottuk, akkor Tina jön velünk) – merthogy a strandröplabdát kétfős csapatok játsszák. A meccsek hét pontig mennek, és minden rontás után jár pont, de ezen felül a játék a szokásos röplabda-szabályokat alkalmazza (egymás után ugyanaz a karakter nem érhet kétszer a labdához, és egy oldalon legfeljebb három érintés engedélyezett).

Maga az irányítás alapvetően nagyon egyszerű, de sokkal több van benne, mint amennyit első látásra képzelnénk. A két használandó gomb a fogadás és a támadás. Gondolom nyilvánvaló, hogy a fogadással tulajdonképpen társunknak passzoljuk a labdát, míg a támadással azonnal visszaütjük a másik térfélre. Ez ugyan egyszerűbbnek hangzik, mint a facsipesz, ám ezzel még korántsincs

↘ I Love This Game!



↘ Vajon mi NEM látszik a képen?



KASUMI

Erő:	★
Védekezés:	★★★
Technika:	★★★★★



Kelletlen



Közömbös



Lelkes

Származás:	Japán
Hobbi:	Jóslás
Kedvenc étel:	Eper
Kedvenc szín:	Rózsaszín
Kedvenc drágakő:	Ametiszt



Kasumit viszonylag könnyen megfűzhetjük, hiszen sokféle tárggyal kedveskedhetünk neki. Elsőként említeném a rózsaszín cuccokat – mindegy mi az, ha rózsaszínű, akkor nála nyerő lesz. Szintén levehetjük a lábáról a különböző epres étkekkel/italokkal, ráadásul ezek igen olcsók is. Ezen felül érdekli minden, ami a jóslással kapcsolatos (pl. jóskártya, kristálygolyó), nagyon komázza a díszpárnákat és az origamikat is (minden színben és alakban). Ha gyors eredményt akarunk elérni, vegyünk neki egy szépen csiszolt ametisztet, bár ez 30.000 Zeuróba kerül.
Kasumi igen technikás játékos, azaz rengeteg elveszettnek látszó labdát tud megmenteni, és nagyon jól passzol. Mivel igen gyengéket üt, ezért célszerű őt hátul tartani, és mindig úgy intézni, hogy nekünk adja fel a labdát – ne nagyon számítsunk arra, hogy ő fogja lecsapni.
Ha mi irányítjuk, akkor próbáljuk meg kiszolgálni társunkat, vagy ha mindenképpen mi akarunk végrehajtó szerepben lenni, akkor használjuk ki, hogy igen pontosan tud célozni, mindig az üres területre csapjuk a labdát.

HITOMI

Erő:	★★★★
Védekezés:	★★★
Technika:	★



Kelletlen

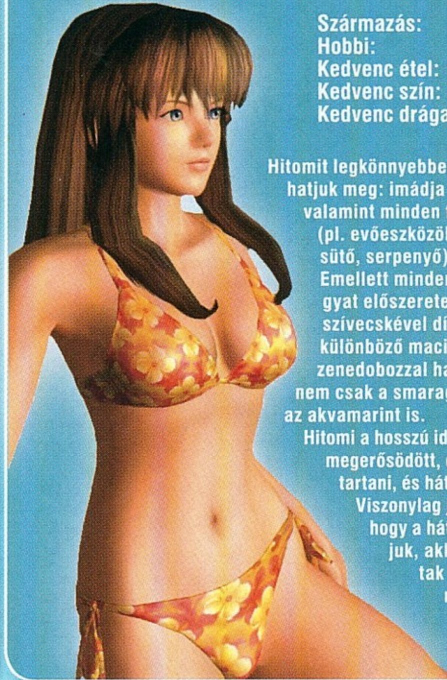


Közömbös



Lelkes

Származás:	Németország
Hobbi:	Főzés
Kedvenc étel:	Sacher-torta
Kedvenc szín:	Égszínkék
Kedvenc drágakő:	Smaragd



Hitomit legkönnyebben a főzés-fétisén keresztül kaphatjuk meg: imádja a recepteket, a sütiket, a tejet, valamint minden főzéshez használatos tárgyat (pl. evőeszközök, étkészletek, mikrohullámú sütő, serpenyő).
Emellett minden égszínkék és ciánkék tárgyat előszeretettel fogad, csakúgy, mint a szívecskével díszítetteket. Azt is imádja, ha különböző macikkal, párnákkal, vagy éppen zenedobozzal halmozzuk el. A drágakövek közül nem csak a smaragdot szereti, hanem az opált és az akvamarint is.
Hitomi a hosszú ideje tartó karatézásban igencsak megerősödött, ezért érdemes őt a háló körül tartani, és hátulról feladni neki a labdát.
Viszonylag jól sáncol, ez még egy ok arra, hogy a háttérbe vonuljunk. Ha mi irányítjuk, akkor szintén a feljebb elmondottak legyenek az irányadók: legyünk minél közelebb a hálóhoz,v és a lehető legtöbbször próbáljuk meg lecsapni a labdát.

HELENA

Erő:	★★
Védekezés:	★★★★
Technika:	★★★



Kelletlen



Közömbös



Lelkes

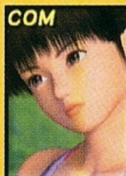
Származás:	Franciaország
Hobbi:	Sétálgatás
Kedvenc étel:	Édes zselék
Kedvenc szín:	Fehér
Kedvenc drágakő:	Gránátkő



Igen könnyű elcsábítani, hiszen – annak ellenére, hogy hobbijának nincs megfelelő tárgy – neki tetsző cuccok rendkívül széles spektrumából válogathatunk a boltokban. Kezdjük rögtön azzal, hogy bármi, ami fehér, az neki tetszeni fog. Szintén örömmel fogadja az édességeket, a különböző kagylókat és csigaházakat, no meg "a nők legjobb barátját", a gyémántot. Ezek mellett bármi, ami csillog és drága (pl. igazgyöngy, ezüst étkészlet, díszes nyakörv), nála meleg fogadtatásra talál. Utolsó tippem, hogy szereti a delfines dolgokat, legyen szó egy delfinárium belépőjéről, egy delfines brossról, vagy egy delfinnel díszített óráról.
Meglehetősen gyenge játékosnak találtam, igaz, nagyon jól sáncol, de ez nem helyettesíti az erőt. A legjobb megoldás, ha őt elöl hagyjuk, és közvetlenül mögötte maradunk. Így jó eséllyel mindent lesáncol, amit meg esetleg nem, azt mi meg tudjuk menteni. Ne nagyon adjunk fel neki labdát, mert igen gyenge szegény.
Ha Helenát mi irányítjuk, tanuljuk ki a sáncolás minden csínját-bínját (mondjuk az exhibition-módban), így rendkívül megkönnyíthetjük a dolgunkat.

LEIFANG

Erő:	★
Védekezés:	★★★★★
Technika:	★★★★



Kelletlen



Közömbös



Lelkes

Származás:	Kína
Hobbi:	Aromaterápia
Kedvenc étel:	Kínai édességek
Kedvenc szín:	Citromsárga
Kedvenc drágakő:	Gyémánt



A fentiekből ismét lehet következtetni: ha le akarjuk nyűgözni Leifangot, árasszuk el rengeteg sárga cuccal, valamint legyezőkkel és keleti édességekkel (ha egy kajáról nem tudjuk, hogy mi az, akkor jó eséllyel ebbe a kategóriába illik). Ha nagyon kedvesek akarunk lenni vele, vegyünk neki aromaterápiás edényt, esetleg gyémántot vagy topázt. Ezek mellett magunkhoz édesgethetjük plüssmacikkal, csillagokkal ellátott bigyókkal, valamint narancslével és nuncsakuval.
Mint az a statisztikáiból tisztán látszik, ha Leifang a párunk, akkor mindenképpen hátul kell hagynunk, hogy törődjön a lecsapott labdákkal, illetve mindig ő adja fel nekünk a bogyót. Bár mindenkinél jobban sáncol, nem érdemes erre rámenni, mert pontot nagyon ritkán fog nekünk szerezni.
Ha mi irányítjuk Leifangot, akkor szintén érdemes lehet hátul maradni, de technikásságának köszönhetően esetleg szerencsét próbálhatunk elöl is.
Mindig próbáljuk meg kihasználni ellenfelünk helyezkedési hibáit, mert gyenge ütésereje miatt máskülönben nem sok vizet fogunk zavarni.

CHRISTIE







Erő:	★★★
Védekezés:	★★★★
Technika:	★★★

Származás:	Anglia
Hobbi:	Száguldás
Kedvenc étel:	Paradicsomlé
Kedvenc szín:	Fekete
Kedvenc drágakő:	Türkiz

Kedvenc bérgyilkosnőnk a sziget legmorcosabb, legérdesebb stílusú lakója, de ha rájövünk a gyengéire, nem lesz olyan nehéz elcsábítani.
Kezdjük a fekete cuccokkal, amiket szinte válogatás nélkül örömmel fogad. Szintén nagyon örül a gitároknak (legyenek bármilyen színűek), és szakmájából eredően imádja a nyugati fegyvereket (például okáért a pisztolyokat, tőröket, gépfegyvereket).
Szintén elfogadja a brit zászlóval díszített dolgokat, a paradicsommal kapcsolatos étkeket, valamint a Zacknál kapható kormánykereket. Végső esetben vehetünk neki egy türkizt is.
Christie mindenhol megállja a helyét, csináljuk azt, amit akarunk, és Christie kitűnően ellátja a többi feladatot. Ez érvényes abban az esetben is, ha őt irányítjuk, és akkor is, ha ő a partnerünk.

LISA







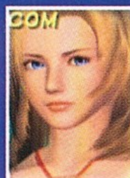
Erő:	★★★
Védekezés:	★★★
Technika:	★★★★

Származás:	Amerika
Hobbi:	Szörfözés
Kedvenc étel:	Cseresznyés pite
Kedvenc szín:	Vörös
Kedvenc drágakő:	Rubin

Mivel Lisa alapból partnerünkként indul (kivéve, ha őt választottuk, vagy elutasítottuk), ezért őt igen könnyű lekenyerezni. Ehhez vásároljunk neki sok piros cuccot, illetve Zack boltjában tudományos könyveket. Ételek terén meglehetősen eklektikus az ízlése, a salátától kezdve a fánkon át az ananászig mindent felfal – nem is beszélve a cseresznyés pitéről. Valamilyen érthetetlen okból rajong a kaktuszokért is.
Mivel kezdéskor jó eséllyel ő a partnerünk, ezért az ő tulajdonságai meglehetősen kiegyensúlyozottak – véleményem szerint is ő a legjobb kiegészítő karakter. Pompásan látja el a védekező feladatokat, de ha hagyjuk kibontakozni, akkor pontosan célzott lecsapásokkal sok pontot szerezhet.
Ha mi irányítjuk Lisát, akkor bármelyik területen eredményesen működhetünk – én a támadó pozíciót ajánlom, valamint egy jól védekező társat.

TINA







Erő:	★★★★★
Védekezés:	★
Technika:	★★

Származás:	Amerika
Hobbi:	Biciklizés, konzoljátékok
Kedvenc étel:	Tengeri herkentyűk
Kedvenc szín:	Sötétkék
Kedvenc drágakő:	Türkiz

Bár kézenfekvőnek tűnhet, hogy elárasszuk kék cuccokkal, ez nem működik minden tárggyal. Csak azoknak örül ugyanis, melyek vagy természetes anyagok (pl. zafír, türkiz, kék virágok), vagy sötétkékek. Szintén kedveli a leopárdmintás cuccokat, valamint az amerikai zászlós rucikat és egyéb felszerelési tárgyakat. Amennyiben etetni akarjuk, rákot vegyünk neki. Ő az egyetlen, aki pozitívan reagál az Xbox prototípusra, ilyet mindenképpen vegyünk neki! Ha minden kötél szakad, meglephetjük valami modern lőfegyverrel is, de a drágakövel díszített brossokat sem veti meg.
Mint az tulajdonságai alapján kikövetkeztethető, Tina igazi tank: a hálóhoz közel érzi jól magát, hiszen minden egyes ütésével földre viheti a gyengébb lánykákat. Mi csak azzal törődjünk, hogy sorozatban adjuk fel neki a labdákat, no meg hogy begyűjtsük, amit az ellenfél esetleg vissza tud adni.
Ha mi irányítjuk Tinát, akkor valami jó védekező karaktert állítsunk be hátulra, és minden labdát üssünk le. Nem túl bonyolult taktika...

AYANE







Erő:	★★
Védekezés:	★★
Technika:	★★★★★

Származás:	Japán
Hobbi:	Szépségápolás
Kedvenc étel:	Gesztenye
Kedvenc szín:	Lila
Kedvenc drágakő:	Peridot

Nagyon nehezen elcsábítható karakter, mert elég egyedi ízlése van. Elsősorban halmozzunk el mindennel, ami lila. Ezen felül meglehetősen sokféle cuccot kell keresnünk, többek között púdertartókat, parfümöket, és lepkés hajcsatokat. Minthogy Ayane "foglalkozására" nézve nindzsa, természetesen szereti a szép keleti fegyvereket, mint például a shurikenek és a különféle kések. Kedvenc ételé mellé szőlőt szemezget, és annak levét is szívesen kortyolgatja. Az utolsó tipp a zenedoboz, valamint a különféle szappanok – különösen az utóbbiakért lelkesedik (kár, hogy olyan ritkák).
Igazából Ayane képességei nem olyanok, hogy megérje küzdeni értük, hiszen sem a támadásban, sem a védekezésben nincs eleresztve. Ha ő a partnerünk, tartsuk hátul, és mindig próbáljuk úgy intézni a dolgokat, hogy ő tegye fel nekünk a labdát lecsapásra.
Ha mi irányítjuk, akkor ugyanezt a taktikát érdemes használni, azaz maradjuk hátul, és a begyűjtött labdákat kínáljuk fel lecsapásra.


Ne nézzetek ide! Ezen jelenet miatt lett korhatáros program a DoAXBV



Miért van az, hogy – Tinát leszámítva – ez a kutyának sem kell?



vége a lehetőségeknek. A program ugyanis az analóg gombokat kihasználva megkülönbözteti a két ütésfajtából a lágyat és az erőset. Ez nem csak a nyilvánvaló dolgoknál számít (például, hogy lecsapjuk-e a labdát, vagy csak átpöccintjük a háló fölött), hanem máshol is. Teszem azt, a fogadásoknál: ha lágyan fogadjuk a labdát, akkor azt oda passzoljuk, ahol társunk éppen áll, ha viszont erősen, akkor feltesszük neki a hálóhoz. A legideálisabb, ha kihasználjuk mind a három érintési lehetőségünket, és az utolsóból vagy a partnerünk, vagy – optimális esetben – mi csapjuk le a labdát. Természetesen a lecsapásokat (csakúgy, mint a szervákat) irányíthatjuk is, célszerű megkeresni a rést, az üres területet az ellenfél védelmében. A gombok érzékenységét külön-külön is beállíthatjuk, nálam például a B sokkal érzékenyebb volt, mint az A, érdemes nektek is ellenőrizni.

Nagyon fontos, hogy a játékosok maguktól ugranak fel – tehát ha a megfelelő helyzetben vagyunk egy leütéshez, akkor mindenképpen felpattanunk. Az időzítésnek igen nagy szerepe lesz, az ideális hatás érdekében akkor kell lenyomnunk a gombot, amikor a karakter éppen elhagyta az ugrás csúcspontját – ha kicsit hamarabb, vagy később nyomjuk, akkor necces lesz az ütés, ha pedig teljesen elrontjuk, akkor a hálóba bombázzuk.

A blokkolást (ezt a támadás gombjával hozhatjuk elő) én használhatatlannak tartom, mert nagyon pontosan kell helyezkedni és időzíteni – ráadásul könnyedén ki is lehet cselezni azzal, ha nem lecsapást, hanem csak átpöccintést használunk. Ráadásul az is meghiúsíthatja a blokkolást, ha a támadó karakter ereje nagyobb, mint a blokkoló karakter védekezése. Ezek mellett még egy tulajdonsága van a lányoknak, mégpedig a technika, ami a passzolást, illetve a messzire hulló labdák megszerzését befolyásolja. Bár a játék ezen részétől nem vártunk túl sokat, ez a rendszer mégis kitűnően működik, és rendkívül széles a használható taktikák kínálata. Kicsit a Virtua Tennishez hasonlít, mert egyrészt az egyszerű irányítás élvezetes játékmenettel jár együtt, másrészt viszont itt is elég nagy ráhagyással dolgozik a gép, tehát nem kell azért olyan nagyon pontosan helyezkedni.

Ne legyél már olyan depi!

Persze csak akkor működik minden flottul, ha a partnerünkkel jó kapcsolatot ápolunk, ha folyamatosan fellelkesült állapotban tartjuk. Ha ugyanis már nem érdekli őket túlságosan a játék, akkor sokkal gyengébben teljesítenek. A hölgyek háromféle hangulatban lehetnek: ha lelkesek, akkor minden tudásukat beleadják a játékba, mindig úgy helyezkednek, hogy lehetőleg kiegészítsenek minket. Ha közömbösek, akkor már nem mindig vetődnek egy távoli labda után, lecsapás helyett csak úgy vaktában átütögetik a labdát, vagy éppen mindig mellettünk tanyáznak. És végül ha már abszolút kelletlenül állnak hozzá ehhez az egész sportolósdihoz, akkor már mindennel törődnek, csak a labdával nem: virágot szednek, vakaróznak, a tangájukat igazgatják – ha pedig szerválniuk kellene, akkor sokszor direkt a hálóba küldik a labdát. Mindig érdemes tehát jó hangulatban tartani társnőnket, illetve olyan párok ellen játszani, akiknek már elege van a testmozgásból.

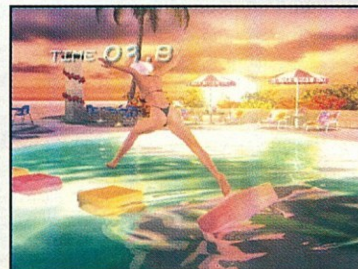
Hogy hogyan tudjuk fellelkesíteni a fiatal hölgyeket? A megoldás magától értetődik: sikerrel és ajándékokkal. Ha nagy különbséggel nyerünk meccseket, akkor partnerünk lelkes marad, hiszen élvezi a győzelmeket. A másik megoldáshoz már pénz is kell, ugyanis a szigeten három bolt is árul különböző dolgokat, melyeket ha becsomagolva (wrap) kérünk, akkor odaajándékozhatjuk társnőnknek. Ha sikerült eltalálni az ízlését (útmutató mellékelve), akkor jobban fog minket kedvelni, lelkesebben fog játszani. Ha esetleg egy számára semmiféle jelentőséggel nem bíró tárgyat adunk, akkor a viszony nem változik, viszont ha ajándékunkkal megsértjük őket (képesek így értékelni, ha mondjuk az ajándék szandál nem a kedvenc színükben pompázik), akkor akár össze is balhézhatunk. A női szeszélyeket remekül sikerült szimulálni, ráadásul rengeteg utalás található a játékban minden egyes lányka ízlésére is (például a videókban, vagy a kaszinóban az egyes lányokhoz tartozó gyümölcsös gépeknél). Érdemes tehát legalább a társunkat folyamatosan lelkesíteni, minden nap megajándékozni valamivel, mert különben nem sok meccset fogunk nyerni.

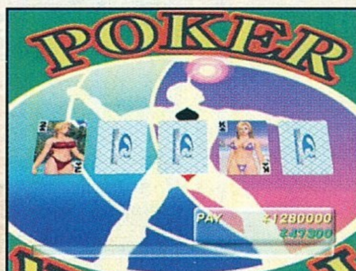
Olyan cuki ez a sziget!

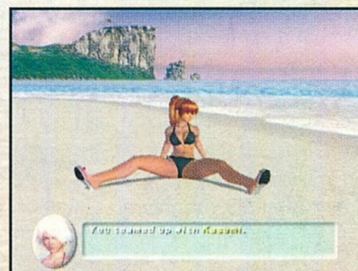
Arról még nem esett szó, hogy a Zack-szigeten pontosan mit tudunk csinálni. Nos, minden nap három cselekedetet hajthatunk végre. Magát a szigetet nem járhatjuk be, hanem egy menüből választhatjuk ki, hogy hová akarunk bekukkantani. Az épületek sorában

Mit mondana Gundel Takács, ha ezt látná a monitorán?







EGY ÁTLAGOS NAP A ZACK-SZIGETEN



↗ A tegnapi pénzből megvettem azt a kis cuki rucit...



↗ aztán 7:1-re leiskoláztuk azokat a gidákat...


↗ délután jött a megérdemelt pihenő a medencénél...



↗ este pedig bankot robbantottam.

elsőrendű fontosságúak lesznek a naponta változó kínálattal rendelkező boltok, hiszen az itt vásárolt dolgokkal tudjuk magunkhoz édesgetni a lánykákat. Az Accessory Shopban különböző kiegészítőket árulnak a sapkáktól a szandálokig, a körömlakktól a napszemüvegig. A Sports Shop a merészebbnél merészebb fürdőruhák hazája, csak persze az árak is ehhez mérten alakulnak. És végül ott van a negyedik napon megnyíló Zack of all Trades, ami egyfajta turkáló, itt szinte mindent megtalálunk, csak győzzük kitalálni, hogy kinek kell a gépfegyver, kinek a főtt rák és kinek az Xbox-prototípus (egyébként mindhármat Tina szereti). (*Franc a gusztusát! – a szerk.*)

Aztán természetesen itt vannak a pályák, melyekből négy található a szigeten. Néha egyik-másik bezár, esetleg nincsenek ellenfeleink, de ha szeretnénk, azért mindig tudunk játszani. A pálya képének alsó sarkában egy kis ikon jelzi, hogy éppen ki tartózkodik ott (ez megmutatja a hangulatukat – és egyben a nehézségi szintjüket – is). Amennyiben ketten vannak, kihívhatjuk őket, de ha csak egyvalaki van ott, akkor ehelyett megajándékozhatjuk őt, vagy felkérhetjük az adott lányt, hogy álljon be mellénk (ekkor természetesen meglévő partnernőnk iszonyatosan megsértődve lelép). Erre akkor van esélyünk, ha már kedvel minket, azaz a viszonyunkat már feltornáztuk (tudom, hogy hülyén hangzik, de azt, hogy mennyire kedvel minket, az mutatja meg, hogy az ikonja felett milyen gyorsasággal jelennek meg hangjegyek). Partnerkeresésre nem csak akkor van szükség, ha szeretnénk kipróbálni egy másik hölgyet, hanem akkor is, ha dobott minket a társunk. Erre akkor van esély, ha pár meccset elveszítettünk, és még csak “cuki ajcsikkal” sem próbáltuk meg kiengesztelni (ehhez még hozzájön az egyes lányok háttértörténete, például az, hogy Ayane és Kasumi utálják egymást, Christie-t pedig senki nem szereti). Érdekes, hogy társ nélkül játszva sem áll meg a játék, akár az egész vakációt eltölthetjük partner – és ezzel együtt lejátszott meccs – nélkül is. Ez mondjuk nem egy nagy karrier, mert így krónikus pénzhiányunk lesz. Igaz, hogy a kaszinóban néha nagyot lehet robbantani, de ehhez is kell némi alaptőke. Egy-egy győztes röplabdameccsért akár 150.000 Zeurót is kaszálhatunk, az összeg pedig csökken, ha szoros meccset vívtunk – a legkisebb nyerhető summa 40.000 Zeuró.

Az épületek sorában következik a Radio Station, ahol beállíthatjuk a zenéket (hallgathatjuk a gépre másolt számokat is), valamint a Poolside. Utóbbi helyen játszhatunk pár ezer dollárért ugrálós játékot – a vízben elhelyezett párnákon kell átjutni a túlpartra. Ha lágyan nyomjuk meg a gombot, akkor egy mezőnyit ugrunk, ha erősen, akkor viszont kettőt (így lehet átugrani a hézagokat). A medence szélén szintén lehetőség van pihenni egyet, ilyenkor lánykánk valamilyen szexi módon tekergeti magát, napozik, vagy csak megiszik egy koktélt. Hasonlóan ahhoz, ha egy üres strandra küldjük be, ezeknek semmi jelentősége sincs, csak gyönyörködhetünk a hölgyekben, a domborulatokban (az analóg karokkal és az L-lel és R-rel irányíthatjuk a kamerát). Ha elhasználtuk a napi három cselekedetet (a vásárlás ebbe nem számít bele, shoppingolni természetesen korlátok nélkül lehet), akkor visszatérünk a hotelbe, megkapjuk a napi ajándékcsomagunkat Zacktől, esetleg a többi lánytól, és mi is szétszórhatjuk kis meglepetéseinket. Innen mehetünk kaszinózni, ahol nyolc gyümölcsös gép és egy rulettasztal vár ránk, no meg lehet huszonegyezni és pókerezni is (utóbbinak a japán változata működik, azaz az egy pár még nem nyerő, viszont győzelem után akárhányszor duplázhatunk). Ha vége a játéknak, akkor leánykánk álomba szenderül, és jöhet a következő nehéz nap…



XXXbox?

Engem nagyon meglepett a játék, mert nem csak egy gyenge röplabdaprogram lett pár mellel és fenékkel feldobva. Maga a játék megelepően sok, változatos helyzetet kínál, és akár több percig tartó labdamenetek alakulhatnak ki. A körítés is telitalálat, ezzel az egész “szőkenős” vásárolgatósdival, ajándékozósdival, sértődősdivel. Az meg egy hatalmas pluszpont, hogy ez tényleg kihat a játékmenetre! A grafikát nem dicsérném, tessék megnézni a képeket – ha digitális női testek megalkotásáról és animálásáról (leginkább a különböző, mégis teljesen természetes mozgásokon döbbentünk le) van szó, a Team Ninja verhetetlen. A zenék igen széles skálán mozognak Bob Marley-től a Spice Girlsön át a Reel Big Fishig bezárólag – de mindegyik nagyszerűen illeszkedik ebbe a nyári, vakációs hangulatba. A szavatosság szintén jeles, mert összesen 328 fürdőruha, 148 kiegészítő és 174 egyéb tárgy gyűjthető össze, ráadásul a program mindenkinél külön-külön tartja nyilván a dolgokat. Ha befejeztünk egy körülbelül két óráig tartó vakációt, akkor ugyanazt a mentett állást folytatva a megmaradt tárgyak, pénzek és kapcsolatok közé kerülünk. (Ha tehát valakinek milliónyi cuccot és fürdőruhát adtunk, akkor másodjára őt választva induláskor ezek már nála lesznek.) Azt azért leszögezném, hogy meztelenség (az intro egyetlen jelenetét leszámítva), topless-kód, és hasonlók nincsenek a programban, tehát aki arra vágyik, az vegyen inkább egy pornókazettát – itt csak ízlésesen megalkotott, dús idomokkal rendelkező hölgyek vannak. Ami viszont nagyon hiányzik, az a négyjátékosmód. Gondolom a kamera mozgatása (ami amúgy teljesen dinamikus, és igen ritkán zavaró) miatt nem tudták ezt megvalósítani, de ez akkor is zavaró hiányosság.

Őszintén megmondom nagyon keveset vártam a Bech Volleyballtól (vajon miért “xtrém”?), de végül teljesen rabul ejtett a játék. Élveztem, hogy egyre szexibb rucikba öltöztethetem a virtuális babákat, élveztem az egész játék kissé bugyuta hangulatát, és legnagyobb meglepetésemre magát a röplabdázást is. Főként a téli hóförgetegek közben volt jó bekucorodni a kanapéra, és átmenni erre a trópusi szigetre, a rengeteg gyönyörű nő közé. Mi is köszönjük szépen, Itagaki úr!

Grath
grath@mail.datanet.hu

MELLETTE

- **Mindenütt gyönyörő nők, tangában**
- **A röplabda-rész messze jobb, mint reméltük**
- **Nagyon hosszú időre szól**

ELLENE

- **A kamera néha zavaró**
- **Sokat kell próbálkozni, amíg csatlakoznak hozzánk**
- **Csak ketten lehet játszani, és csak egymás ellen**

PEREPUTTY

- DOA: Xtreme Beach Volleyball
  Tecmo
- **Beach Spikers (GC)**
  Sega
- **Klonoa Beach Ball (PSX)**
  Namco

2 játékos NTSC WWW.DOAXBV.COM

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	96
HANG	92
SZAVATOSSÁG	94

ÍTÉLET

89




↗ Nem valami ütős csapat...


↗ Asszem, jobb lesz még pár másodpercet várni



↗ Aha, ott bújik a pálya kulcsa!

■ Tolvajtól lopni nem bűn (visszalopni meg pláne nem!)

SLY RACCOON

TÍPUS PLATFORM KIADÓ SONY FEJLESZTŐ SUCKER PUNCH MEGJELENÉS 2003.01.17. PAL

Nem tudom, ti megfigyeltétek-e már, de szerintem úgy a rajzfilmek, mint a videójátékok tervezői teljesen igazságtalanul helyeznek előtérbe bizonyos állatfajokat főhőseik kiválasztásánál. Isten/Brehm/Mátrix (nem kívánt rész törlendő) olyan hétköznapi teremtményeivel, mint kacsa, egér meg béka például már tényleg tele van a padlás és az alagsor is (hogy egyéb mellékes helyiségeket már ne is említsek) – könyörgöm, ki a franc kíváncsi még rájuk?! Mindig ezek a dögök szakítják le a marha nagy lóvét a jó kis főszerepekért, miközben a többi állatfajok százai küzdenek a megélhetésüket biztosító olyan megalázó szerepekért, mint mondjuk egy snitt valami gyanús biztosító reklámjában. (Én a bernáthegyi helyében nem vállaltam volna el. Lihegjen inkább a Csonkolt Pici, én inkább eladom a kalózoknak a rumoshordót!) Hogy a hátrányos helyzetű állatok ez idáig még nem alakítottak valami érdekvédelmi szervezetet, és nem vonulnak fel és alá a köztereken, az talán csak annak köszönhető, hogy hébe-hóba azért nekik is pottyantanak egy kis alamizsnát, így még az olyan nímandoknak is juthatott már főszerep, mint az indiai erszényes borz, még ha annak latin művésznevén (Nesokia Bandicota) is kellett szerepelnie. Ellenben – számomra teljesen érthetetlen módon – ez idáig teljes csend honolt a mosómedve körül. Pedig a mosómedve akkora arc, hogy szobrot kéne neki állítani! Egész nap fel-le rohangál, és nincs fontosabb dolga, mint hogy mindent keze ügyébe kerülő dolgot megmosson. (Ebben egyébként emlékeztet drága jó anyámra.) Életre valóságát mi sem bizonyítja jobban, hogy élettere azonos az emberével, és még mindig nem sikerült a kipusztulás szélére sodornunk – pedig mi aztán mindig beleadunk apait-anyait! Adott tehát egy remek, tökös kis állat, amelyik ráadásul még jól is néz ki – mi kellene még egy jó kis főszerephez? Hát a Sucker Punch és a jó öreg Sony bácsi, aki végre ráosztja.

Családom és egyéb állatfajták

Az introban kiderül, hogy főhősünk ugyan meglehetősen angolszász nevet visel, de ettől függetlenül Párizsban őshonos. (Így tehát faji meghatározását tulajdonképpen Mocheaux Medvée-nek kellene írni, de ezt egyrészt helytakarékossági okból nem teszem, másrészt meg azért, mert Kozi kolléga úr franciául csak próbált tanulni, és úgyis azonnal átírná „motyó"-ra.) Aktuális hajnali vadászatának célja betörni a rendőrkapitányságra, ahonnan meg kívánja lovasítani személyi dossziéját, amelyet Carmelita Fox, a csinos rendőrfelügyelő gyűjtött össze róla, midőn különféle értéktárgyak eltűnése kapcsán körbekergette a világon. A rókalánynak ugyan kétségkívül rokonszenves csintalan főhősünk, de még rokonszenvesebb a munkája, ahol ugyebár az az első számú alapelv, hogy tolvajnak rács mögött a helye. Ehhez előbb persze el is kellene kapni, és Carmelita bizony ezt tűzte ki életcéljának…

A rendőrségi akció egyben a gyakorlópálya is, ahol Bentley, a tudós teknősbéka útmutatásai nyomán megismerkedhetünk Sly alapvető képességeivel, azaz megtanulhatunk ugrani, mászni, a kék lámpákkal jelzett helyeken oldalazva lopakodni, a sarlót használni és így tovább. Bentley egyébként a játék további részében is megtartja azt az üdvös szokását, hogy a cinkesebb helyszíneknél valamilyen útmutatással szolgál, továbbá ha megfelelő számú „nyomot" gyűjtöttünk össze, akkor megfejti a páncélszekrények számkombinációját.

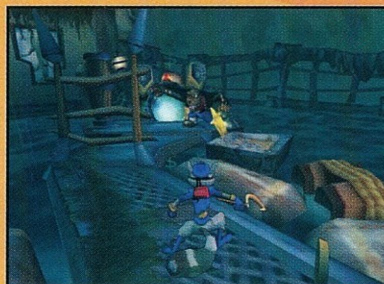
Ahogy Carmelita széfjéből elemeltük dossziénkat és elegánsan kilibbenünk az ablakán, a szemközti háztetőn nyomban megjelenik a dosszié – egykori – tulajdonosa is. Rövid, évődő eszmecsere veszi kezdetét („Carmelita, tudja, hogy a kezében levő ágyú milyen remekül passzol a szeme színéhez?"), de hamarosan hanyatt-homlok pucolnunk kell, mert – rokonszenv ide vagy oda – a csini rókalány tüzet nyit ránk. Itt aztán rögtön azt is megtanulhatjuk, hogy jelen esetben főhősünknek nincs „energiája": ha Sly rossz helyre ugrik (például vízbe vagy tűzbe), kiszúrja egy

↘ Cherchez la Femme! – mondja a francia, de itt inkább fuss a nő elől!


↘ Remélhetőleg nem filézett mosómedve lesz vacsorára



↗ Itt elég gáz lesz feljutni a tetőre, ha szétverjük a szobrokat









élesített biztonsági berendezés, vagy eltalálja valami marcona őr, akkor bizony azonnal bukott is egy életet (már legalábbis ha nincs szerencséje, de erről majd később elmélkedünk).

Miután lélekszakadva bemenekültünk a ránk várakozó furgon biztonságot nyújtó rakterébe, és elporoltunk a dühös Carmelita lőtávolából, a dossziéból kiderülnek a történet előzményei is. Sly patinás családja ősidők óta tevékenykedik a kereskedelmi szférában, és – ha népszerűségét nem is, de – sikereit kétségkívül annak az egyszerű közgazdasági alapelvnek köszönheti, hogy a nagyobb haszon érdekében az árura fordított költséget a lehető legalacsonyabb szintre kell redukálni. Ezt a család már a kezdetekben is tökélyre fejlesztve alkalmazta, lévén soha egyetlen petákot sem fizettek semmilyen áruért, inkább, hm, hát mit szépítgessük – ellopták. Egyiptomi hieroglifák örökítik meg Slytunkhamen III-at, aki után egy dühös fáraó egyszer egy komplett hadsereget menesztett, midőn a bátor felmenő látogatást tett a zsarnoknak épített piramisban, és megfújta túlvilágra szánt nagyon is evilági javait; a skót Felföld hideg szelei zúgják Slai MacCoopernek, a jószívű tolvajnak tetteit, ki a szajrét mindig szétosztotta a szegények közt; vadnyugati legenda szövődött Tenesse Kid Cooper alakja köré, aki egy korrupt serifftől visszalopta a bányászok aranyát, majd midőn a seriff pisztolypárbajra hívta ki, coltjának csak hűlt helyét találta pisztolytáskájában – és Henrietta néniről, a kalózok réméről még nem is beszéltünk! Ilyen ősökkel aztán az ifjú Sly Coopernek sem volt szüksége pályaválasztási tanácsadóra, és már gyermekkorától kezdve buzgón készült a hagyományos családi foglalkozás folytatására. Ebben nagy segítségére volt derék atyja tanítása, de főleg a családi biblia, a Thievius Raccoonus. Ebben örökítették meg az ősök különleges szakmai fogásaikat, hogy aztán az atyáról gyermekre szállva szolgáljon késő generációk hasznára. Sly nyolc éves korában azonban bekövetkezett a tragédia: az Öt Gonosznak nevezett gengszterbanda rátört otthonukra, a derék papa karrierjét teljesen derékba törték, midőn vele is szó szerint így tettek, majd elrabolták és darabokra szaggatták a Thievius Raccoonust. A kicsi Sly ezután árvaházban nevelkedett, de tíz év múltán legénnyé cseperedve most készen áll, hogy visszaszerezze a családi ereklyét, és egyben bosszút álljon az Öt Gonoszon. Az árvaházban szert tett két hűséges barátra: az egyik a fentebb már megismert Bentley, a technikai zsenivé fejlődött teknősbéka, a másik pedig Murray, a „menekülő sofőr". Utóbbit valószínűleg Guy Ritchie Blöffjének hasonló foglalkozású illetőjéről, Tyrone-ról mintázhatták, lévén egy nem különösebben bátor vízilóról szó. (Ráadásul rózsaszín is, de – mint a DVD-n is látható – lesz rá alkalom, hogy ezért a komoly jellembeli hiányosságáért jól fejbe lőjük...)

Az Öt Gonosz birodalma

Az Öt Gonosz időközben visszavonult saját kis birodalmába, hogy ott élvezze a nyugdíjas gengszterek léha életét. Mindegyik saját ízlésvilágának megfelelő helyen rendezkedett be: Sir Raleigh béka, egykoron az Öt Gonosz gépésze és félelmetes kalóza például a tengerészek által közrettegett Bermuda-háromszög egyik elsüllyedt hajóján ütötte fel tanyáját, ahol számos ördögi masinériája dohog naphosszat. Muggshot, a csapat verőembere az USA nyugati sivatagába költözött egy vidám kaszinóba, míg Mz. Ruby, egykori voodoo-mágus a haiti dzsungelben, Panda King, a robbantási szakértő a kínai hegyekben, Clockwerk, a nagyfőnök pedig egy lakályos orosz vulkánban telepedett le. A feladat az lesz, hogy szép sorban végiglátogassuk őket, visszaszerezzük tőlük a Thievius Raccoonus ellopott lapjait, majd birodalmuk utolsó pályáján őt magukat is szépen nyakon verjük.

Minden birodalomban hét (vagy nyolc? most lusta vagyok megnézni, egyébként is még csak hármon szenvedtem magam végig) mellékhelyszín található, mindegyiken egy-egy kulccsal. Általában egy-egy központi részből nyílik három-négy helyszín (az első pakettben megszerzett kulcsok pedig a következő részre vezető lakatokat nyitják), és az összes kulcs összegyűjtése után juthatunk be az adott birodalom főellenségéhez. Az egyes helyszínek között így gyalog is átjárhatunk, de ha valamelyiket már meglátogattuk, akkor a térképre váltva gyorsabban is ugrálhatunk közöttük (a térképen egyébként Sly-emblémák mutatják, hogy hol szedtük már össze a kulcsokat). A legtöbb helyszín platform típusú, de akadnak olyanok is, ahol Murray lendül akcióba (valamilyen járművet kell vezetnie, át kell jutnia valahova satöbbi), de mint mindig, Bentley ilyenkor is tájékoztat bennünket a feladat mibenlétéről.

A platformpályák egész egyszerűen zseniálisak. A főhős animációjától is már eleve muszáj folyamatosan vigyorogni, az pedig egyenesen elképesztő, hogy a pályákra mennyi mulatságos geget tudtak bezsúfolni a szerzők, és az ötletekből a játék végéig sem sikerült kifogyniuk. Pedig igazándiból eléggé hagyományos sablonokból építkeztek, és semmi olyat nem találtak ki, amit hasonló játékban eddig még ne láttunk volna. Ezekben ugyebár az egyik alapprobléma a 'hogyan tovább' kérdése. Ebben a tekintetben a játék meglehetősen egyszerű, hiszen a pályák majdnem teljesen lineárisak, a legtöbbször egyetlen irányban lehetséges a továbbjutás, amely majdnem mindig egyértelmű is, és Sly alapmozdulataival (ugrás, bukfences ugrás és a körrel előhozható speckó, vagyis a csimpaszkodás a sarlóval, később pedig a nindzsaugrás) könnyen megoldható. Ebben a tekintetben (is) elég jószívűek voltak a szerzők, mert azokra gondolva, akiknek vérnyomása azonnal 200 felé szökik, ha egy ugrást háromszor elrontanak (példának okáért itt vagyok rögtön én), meglehetősen tág hibalehetőséggel számoltak: ha legalább neccesre jók voltunk, akkor Sly megkapaszkodik a célpont peremén, de a bukfences ugrást használva akár a légtérben is irányt lehet vele változtatni. További kényelmi funkció, hogy a helyszínek Sly-szobrot formázó checkpointokkal szakaszokra vannak bontva, így tehát a pálya közepén elbénázva valamit is, csak akkor kell az elejéről kezdeni a dolgot, ha az utolsó életet sikerült bukni. Akadnak azért a kizárólag ügyességi részek mellett környezeti fejtörők is (például az első birodalomban egy mókus-, vagyis inkább mosómedve-kereket hajtva kell működésbe hoznunk egy gépet, hogy feljussunk valahova, beindítsunk egy futószalagot, vagy éppen felrobbantsuk; hordóba rejtőzve páncéloznunk magunkat stb.), de ezek megfejtése sem igényel különösebben nagy szellemi erőfeszítést.

Az ugribugri részek mellett a riasztók és az őrök fogják életünket keseríteni. Az előbbiek elég egyszerűen működnek: ha egy reflektor sárga fénysugarába vagy lézerbe trappolunk, akkor az vörösre színre váltva azonnal megpirító fokozatra kapcsol, míg szét nem verjük a közelben vernyogó szirénáját. Őrökből minden birodalomban olyan négy típussal fogunk találkozni, és miután pár amortizált mosómedve árán kitaláltuk, hogyan lehet kinyiffantani őket, a dupla ugrás és a támadás kombójával könnyen végezhetünk velük. (Utóbbinál még jobb az első speckóként megszerezhető Dive támadás.) Mivel a mozgó őrök előre letárolt úton mozognak, némi sunnyogással a legtöbbször úgy is kikerülhetők, hogy ki se kell nyírni őket – így ha totál hülyének akarnék látszani, akkor most például akár neki is állhatnék a Metal Gearhez vagy a Splinter Cellhez hasonlítgatni a játékot... A helyi őrökhöz Muggshot birodalmától kezdve néha csatlakozik a bájos Carmelita felügyelő is, aki ugyan meg-


↘ Én kérem itt sem vagyok!


↘ Hoppá, majdnem sikerült leesni!


↗ Letaposott ez a rohadt béka






↗ Okos kutya! Húzzál szépen vissza a helyedre!

lehetősen pontatlanul lő a sokkoló pisztolyával (legalábbis viszonylag sokáig kell egy helyben álldogálni ahhoz, hogy végre eltaláljon), de az azért egy kicsit kellemetlen élmény lesz, amikor a lövéseivel ugyanúgy elkezdi lebontani a platformot, amin állunk, mint a rendőrség melletti állványzatot a gyakorlópályán…

Szakmáját tekintve Sly ugyebár nemcsak megszállott tolvaj, hanem platformhős is, így tehát magától értetődően hódol a numizmatika jeles sportágának, azaz lelkesen gyűjti a tallérokat. Ezekből már szétszórva is akad néhány vagonnyi, de a széttörhető cuccok és az őrök szétverésével újabb halmok csencselhetők. A pénzgyűjtögetés több ok miatt is hasznos tevékenység: egyrészt azért, hogy legyen (minden platformjátékban kell gyűjtögetni valamit – miért pont itt ne kéne?!); másrészt meg azért, mert 100 érméért cserébe Sly egy szerencsét hozó ezüstpatkóval gazdagszik. Ilyeneket egyébként elszórva is találhatunk, és a szerencse abban nyilvánul meg, hogy ha van nála patkó, akkor Sly legközelebbi elhalálozása alkalmából átmenetileg elmarad a szomorú esemény, és hősünk vagy visszakerül arra a helyre, ahonnan elrontotta a dolgot, vagy csak simán feltámad. Pár helyen szerintem már eleve csak patkóval lehet átmenni: néha egy-egy őrt nem tudunk észrevétlenül megközelíteni, egy patkóért cserébe viszont kicsalhatjuk belőle a pár másodperces győzelmi mámorát – ami pont elég is arra, hogy felpattanjunk, aztán jól nyakon vágjuk. Ha Sly-nak már van ezüstpatkója, akkor 100 érménél két adagnyi szerencsét érő aranypatkót kap, ha pedig már aranypatkója is, akkor egy plusz életet.

Életből összesen öttel kezdünk, de az érmegyűjtögetés mellett ezt szétszórt Sly-fejekkel is pótolhatjuk. Nagy baj egyébként akkor sincs, ha elbuktuk az utolsó életet is: nemhogy a birodalmat nem kezdetik újrajátszatni velünk, de még az előző partiban összegyűjtött kulcsok és üvegek is megmaradnak, tehát az újrakezdés mindössze annyit eredményez, mintha checkpoint érintése nélkül nyuvasztottak volna ki bennünket valahol. Ezzel a roppant barátságos húzással, ha könnyebbé nem is, de lényegesen játszhatóbbá tették a játékot a szerzők, és persze sok-sok heves csuklástól kímélték meg kedves mamájukat. (Ilyen alapon mondjuk teljesen felesleges volt az életeket belekeverni a játékba, de hát én leszek az utolsó, aki ezért panaszkodni fog.)

Azokon a pályákon, ahol üvegeket is lehet gyűjteni, mindig találunk egy páncélszekrényt is. Az üvegek olyan „nyomok", amelyeket összegyűjtve Bentley meg tudja fejteni az adott pályán levő széf számkombinációját, és ezekben a Thievius Racconus egy-egy lapját megtalálva új képességeket tanulhatunk. Pár üveg természetesen a lehető legképtelenebb helyre van eldugva, ebből adódóan nemcsak lehet, de vissza is kell mennünk egy-egy már teljesített pályára. (Pontosabban nem kötelező, mert csak a kulcsokat összeszedegetve is tovább lehet jutni, de nagyon melegen ajánlott, a speckókra ugyanis szükség lesz a későbbiekben.) Az üveggyűjtögetés idővel aztán több okból is kezd kicsit idegesítővé válni. Az még hagyján, hogy eldugták őket, de néhányat eleve olyan helyre, ahova feljutni tényleg csak akkor lehet, ha pixelre pontosan ugrunk valahova. A másik kis aranyos trükk, amikor egy szétverhető környezeti elemről kell elugrani (Raleigh birodalmában például egy halom könyvről, vagy egy másik pályán egy szoborról) – pontosabban kellett volna, mert pont az imént vertük szét némi pénz fejében. Ezért mondjuk kellemes húzás, hogy egy adott pályát elhagyva, majd újra visszatérve a széttörhető cuccok újra termelődnek, valamint minden birodalomban az egyik páncélszekrényben van egy olyan képesség, amellyel Bentley úgy megbütykölheti Sly látcsövét, hogy az akár a falakon „átlátva" is mutatni fogja a még fel nem vett üvegeket és az összetörhető dolgokat (meg a kulcsot, ha addig még nem vettük fel).

Na mi van még? Már csak egy apróság: néhány helyszínt megközelítve, a kulcs és az üveg ikon mellett egy homokórát is láthatunk. Ha egy ilyen pályát teljesítettünk (azaz felvettük róla a kulcsot), akkor visszatérve rá, a pálya elején felvehetünk egy homokórát, és Mestertolvaj-futamot nyomhatunk, mikor is adott idő alatt kell elérnünk a pálya végéhez (vagy a kulcshoz). Ezek viszont már rohadt nehezek. (Én legalábbis egyet tudtam megcsinálni, bár nem is nagyon erőltettem őket.) Mindenképpen szükséges hozzá a Roll speckó (gurulva Sly ugyanis valamivel nagyobb sebességre képes, mint futva vagy ugrálva – hát legalábbis addig, amíg neki nem ütközik valaminek), kívülről kell tudni az egész pályát (sz)őröstül-riasztóstul, ráadásul nem szabad egyetlen szirénát sem bekapcsolni, mert amíg működik, addig az idő gyorsabban telik. Ja, még van valami, amire még nagyon nagy szükség van egy sikeres sprintben: marha nagy mázlira!

Szobrot a mosómedvének!

…mert ez után a játék után pláne megérdemli! Peckesen grasszálni fel-s-alá egy ilyen délceg legénnyel, miközben a magunk után vonszolt hosszú, csíkos farkunk legapróbb rezdülését is árgus szemekkel figyeli egy ilyen Carmelita-szerű foxy lady – hmmm, mi is lehetne ennél kellemesebbnek ígérkező szerep?! Az meg már csak hab a tortán, hogy az egész játék olyan, mintha egy Tom és Jerry-epizód kellős közepébe csöppentünk volna. (Abból is az első kanyarba, amelyeknek Fred Quimby volt a producere – azok ütnek igazán!) Igaz ugyan, hogy a tavaly októberben Sony által kiadott preview-verzió egy kicsit szíven üthette a Sly Cooperre várakozókat (olyan hibák voltak benne, ami majdnem teljesen játszhatatlanná tette), de hát ugyebár csak igen egyszerű barmok szoktak átfogó következtetéseket levonni egy olyan játékról, amelynek félkész verziójából látnak 1%-ot. A végleges játék ugyanis pont azt a színvonalat képviseli, amilyennek egy kiemelt Sony-kiadású platformjátéknak lennie kell. A pazar grafikához nagyon jól eltalált, dzsesszes aláfestő zenét komponáltak, ami az izgalmasabb részeknél szépen felgyorsul, a hangok meg nyugodtan befértek volna egy igazi Tom és Jerrybe is. A kamerakezelés is fényévekkel jobb lett, mint amit a preview alapján várni lehetett. Teljesen intelligensen követi a főhőst: ha az például megtorpan és hirtelen mozdulattal megfordul, akkor nem próbál beszáguldani mögé, enyhe szédületbe kergetve ezzel a játékost, hanem csak akkor fordul be szép lassan mögé, amikor az pár másodperce már új irányba halad – ráadásul a jobb analóg karral bármikor változtathatjuk a kamera szögét, R3-mal pedig akár azonnal Sly mögé tehetjük. Rögzített kamerát csak néhány minijátékos pálya használ (ahol az a célnak tökéletesen meg is felel), valamint Muggshot egyik helyszínén (ahol viszont már kevésbé…) Az üveggyűjtögetésnél említett apró hibákat leszámítva a Sly Cooper minden részében tökéletesen profi munka, és óriási játékélményt kínál 9 és 99 között mindenkinek. Csak azért nem adtam neki magasabb értékelést, mert az egyetlen eredeti vonás benne az, hogy nincs benne semmi eredeti vonás. Ha a mosómedvének még ezután sem állítanak szobrot, akkor azt már csak akkor leszek hajlandó elfogadni, ha a játéknak legalább a következő három dolog valamelyikét (vagy inkább mindegyikét) sikerül elérnie: 1. Csinálnak belőle második részt. 2. Ezután jóval kevesebb (mondjuk nulla) igazi mosómedve végzi földi pályafutását valami bunkó luxuskurva bundájaként. 3. Felhívja a figyelmet az eddig teljes méltatlanul mellőzött zsiráfra – arra ugyanis roppant kíváncsi lennék, hogy mihez tudnak kezdeni egy olyan állattal, amely sajátos testfelépítése folytán valahogy mindig kilóg a képernyőről…

Spot
spot@ipma.hu



MELLETTE
- Elképesztő pályadesign, fergeteges gegparádéval
- Sly animációja
- …meg az egész, úgy ahogy van!

ELLENE
- Néha nagyon nem jó, amikor átváltanak fix kamera nézetre
- Pár helyre csak nagyon nehezen lehet felugrani

PEREPUTTY
- Jak and Daxter – *Sony*
- Sly Raccoon – *Sony*
- Ratchet and Clank – *Sony*

1 játékos PAL

ÖSSZETEVŐK
GRAFIKA	92
HANG	90
SZAVATOSSÁG	88

WWW.SLYRACCOON.COM

ÍTÉLET
89



↗ Rovarirtást vállalunk!









■ A Sega kezdi elveszteni régi hírnevét? A sárkány közbelép!

PANZER DRAGOON ORTA

TÍPUS AKCIÓ **KIADÓ** SEGA **FEJLESZTŐ** SMILEBIT **MEGJELENÉS** 2003.01.14. **NTSC** 2003.03.21. **PAL**

Ha a Sega boldogult emlékezetű Saturn konzoljára készült legemlékezetesebb játékokról beszélünk, akkor kétségkívül dobogós helyezés juthat a Panzer Dragoon-sorozatnak, amelyekben egy sárkánylovas szerepében ölhettünk halomra boldog-boldogtalant. Ezek voltak az egyik legnagyobb példányszámban elkelt Saturn-játékok, másrészt grafikai kivitelezésüket tekintve messze kiemelkedtek akkori versenytársaik közül. A Segának hála, ezúttal Xboxon pattanhatunk újra sárkányhátra, hogy nosztalgiarohamtól remegő kézzel osszunk ismét áldást a levegő gaz fenevadjaira.

A gyönyörűen kivitelezett intróban megismert csendes lánykát, Ortát alakítva fogunk olyan szokásos, hétköznapi dolgokat véghez vinni, mint a megmaradt emberi civilizációk összekovácsolása, vagy világunk megmentése a teljes leigázástól. A pályák tulajdonképpen azt az utat mutatják be, amit Orta megtesz a börtönből való kiszabadításától egészen a végső leszámolásig.

A menü szürke és neonzöld színvilága elsőre kicsit mellbevágó, azonban kétségtelen, hogy ez jól illeszkedik e szürreális világ hangulatához. Ha majd később itt járunk a főmenüben, akkor feltétlenül nézzünk be sűrűn a Pandora's Box részbe, ami kezdetben csak úgy roskadozik a kérdőjelektől, de később milliónyi extra lelőhelyévé válik.

A Tutorialt elindítva három oktatórészen keresztül rögtön meg is ismerkedhetünk sárkányunk képességeivel, és próbára tehetjük jártasságunkat olyan dolgokban, mint a hátasunk számára történő célmeghatározás, vagy a kézifegyverünk használata. Fontos újdonság, hogy az előző Panzer Dragoon-okkal ellentétben itt már lehetőségünk van 360 fokban körbefordulni, és kézifegyverünk segítségével elintézni a hátulról támadókat.

Lehet, hogy valakinek az első pálya alapján túl elvontnak fog tűnni a Panzer Dragoon világa, azonban a DVD földhöz csapkodása előtt érdemes egy kicsit elmerülni a programban. Fél óra múlva annak is legalább akkora élvezetet fog nyújtani a játék, aki még nem játszott sosem a sorozat epizódjaival, mint a Saturnon edződött sárkánylovasoknak (utóbbiak ráadásul még rengeteg utalást is találhatnak az előző részekre).

Az első képkockák után rögtön az a benyomásunk támad, hogy ha a sárkányok nem szerepelnének (meg nem Xboxon lennénk), akkor bizony simán elmenne a látványvilág egy Final Fantasy n+1-edik résznek. Hősnőnk kinézete, az ellenfelek, a mellékszereplők, valamint a helyszínek mind-mind ezt a mesebeli környezetet idézik. A hangulatos, jól felépített pályák olyan grafikai megoldások sorát vonultatják fel, amelyek láttán garantáltan mindenkinek tátva marad a szája. Érdemes megfigyelni a sziklaszirteken megjelenő fény-árnyékhatásokat, de az első néhány percben az időjárási effektekből is kapunk is egy kis ízelítőt a tomboló vihar formájában – és még hol van a többi helyszín...! A szurdokban és a vízeséses pályán olyan csodaszép a víz megvalósítása, amilyet talán még egyetlen konzolos játékban sem láthattunk.

↘ Tükröm, tükröm mondd meg nékem...



↗ A Kékfény legújabb adását a Sega közvetíti

PANDORA'S BOX

A PDO legtöbb érdekességgel kecsegtető része kétségtelenül a sok-sok extrát rejtő Pandora's Box menüpont. A „rejtőt" azonban szó szerint kell érteni, mivel a különböző jobbnál jobb dolgokat csak az egyes küldetések teljesítésével, a játékkal eltöltött órákkal, illetve a minél jobb értékelési eredményekkel tudjuk elérni. A legnagyobb ajándék a készítők részéről minden bizonnyal a Panzer Dragoon első részének teljes verziója, melynek segítségével sikerült a régi idők hangulatának egy darabkáját beleolvasztani a PDO-ba. Ezt a lehetőséget kétféleképpen tudjuk elérni: vagy teljesítjük Normal módban a játékot, vagy legalább öt órát játszunk vele bármelyik másik nehézségi fokozatban. A másik fontos érdekesség a különböző alküldetések, melyekben a történet során megismert mellékszereplő szemszögéből játszhatjuk újra az egyes részeket, természetesen más útvonalakat bejárva. Ezen kívül érdemes szólni az enciklopédia részről, ahol mindent megtudhatunk a Panzer Dragoon játékokról, a szereplőktől kezdve egészen a világ háttértörténetéig. A fejlesztők szerint 20 óra játék után már minden extra elérhetővé válik.









Ráadásul a későbbi részeknél a felhők és a közülük ki-kibukannó szikrázó napsugarak annyira élethűek, hogy szinte már azt hisszük, hogy előre renderelt mozifilmet látunk. Ilyen meseszép pályából összesen tíz található, melyeket vagy a játék grafikus motorjával készült, vagy CG filmek kötnek össze.

A programozók nem fukarkodtak a poligonokkal és a bump-mapping technológia használatával, ugyanis sárkányunk teste annyira részletes és kidolgozott, hogy már szinte kedvünk lenne megsimogatni. Erre még rátesz egy lapáttal az animáció, melynek simasága és változatossága mellett egyszer sincs olyan érzésünk, mintha ezek előre letárolt fázisok lennének. A fejlesztők egyébként egy kis változatosságot is belevittek a játékmenetbe azzal, hogy nem minden pályán a levegőben harcolunk, hanem lesz olyan rész is, ahol hátasunk sérülése miatt „földönfutóvá" válunk. Ugyanez a profizmus jellemző a hangok sokszínűségére is, ráadásul Dolby Digital 5.1 hangrendszeren játszva nem kell állandóan a képernyő jobb felső részén lévő radarra pillantgatnunk – természetesen halljuk, honnan várható újabb adag áldás. Az effektek mellett nagyon kellemes meglepetés volt a távol-keleti és indiai motívumokat ötvöző muzsika, mely pályánként változik, illetve az akciódúsabb jeleneteknél jóval dinamikusabbá válik.

A Panzer Dragoon Sagaban debütált először néhány szerepjátékos megoldás, melyek egy részét a fejlesztők szépen átemelték ide is. A pályákon különböző power-up gömböket vehetünk fel, melynek hatására sárkányunk szintet lép, nagyobb lesz az életereje és a támadási módja sokkal erősebb lesz. Azonban a hatásos tűzerő és manőverező képesség érdekében érdemes arra odafigyelni, hogy a különböző támadási módokat lehetőleg egyensúlyban tartsuk. Ezt úgy tudjuk elérni, ha a power-up felvétele előtt a fejleszteni kívánt támadási formába kapcsolunk. A pályáko lévő izzó gömbök felvételével sárkányunk folyamatosan fejlődik a történet során. Ilyenkor ráadásul a külseje is megváltozik, aminek hatására a tizedik pálya környékén már elég brutális megjelenése lesz.

A játék szinte egyetlen hátránya a rövidsége. A tíz pályát normál fokozaton nagyjából öt-hat óra alatt végig lehet tolni elsőre. Második próbálkozásra – amikor már ismerjük a a különböző trükköket – pedig ennél jóval kevesebb időbe fog kerülni az újrajátszás. Viszont ezt a fejlesztők is észrevették, így az újabb pályák és átvezető videók tervezése helyett más megoldások után néztek, melyekből szám szerint hármat találhatunk a programban. A Pandora's Box után a pályákon található elágazások fognak elsőre feltűnni. Ezek változatosságára jellemző, hogy a két választható útvonalon más-más ellenfelekkel találkozhatunk, valamint az alattunk elterülő táj is különböző lehet. A harmadik ötlet, amellyel a szavatosságot próbálták növelni, a pályák végén lévő értékelés. Itt a program különböző adatok (pontok, találati arány, bekapott találatok, főellenség legyőzésével eltöltött idő) alapján

TÁMADÁSI FORMÁK

A játékban háromféle módon támadhatunk ellenfelünkre. Sárkányunk külseje minden egyes típusnál változik, illetve a speciális támadási formák teljesítése is különbözik.



Base Wing

Az arany középút, melyet használva viszonylag jól manőverezhetünk és tűzerőnk is a középkategóriába tartozik. Az első néhány pályán még beválhat, de később érdemes a másik két mód között váltogatni.



Heavy Wing

Mint már a neve is sejteti, ez a legkeményebb típusú támadás. Azonban a nagy tűzerőnek áldozatul esik a mozgékonyság, így egyátalán nem vagyunk képesek gyorsítani és lassítani, illetve a lövedékek kikerülése is komoly fejtörést okozhat.



Glide Wing

A legnagyobb hátránya, hogy sárkányunk nem tud támadni, cserébe viszont rendkívül gyorsan manőverezhetünk. A legjobb tulajdonsága mégis a gyorstüzelő mód, melynek segítségével a nagyobb csapatban ránk támadó gyengébb páncélzatú ellenségeket és a ránk kilőtt rakétákat hatástalaníthatjuk.

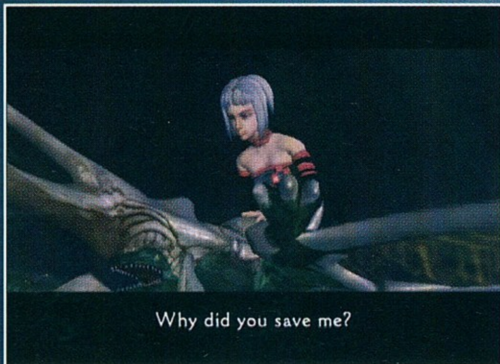
↘ Sárkánylovasból jedilovag



PANZER DRAGOON SÜSÜ


„Ó, ha rózsabimbó lehetnék..."


„...rámszállnának szépen a lepkék..."



„...kicsi szívem velük dobogna..."


„...s nem lennék ilyen nagy otromba."

kiszámolja a teljesítményünket és megtudhatjuk, hogy hány százalékra teljesítettük az adott részt, valamint a teljes játéknak éppen hány százalékánál járunk..

Sajnos akad egy-két további negatívum a szavatossági problémák mellett. Az egyik legzavaróbb, hogy összesen csupán egy helyre lehet menteni, így arra például nincs lehetőség, hogy párhuzamosan ketten játsszunk, mivel így egymással versengve állandóan felülírnánk a társunk mentését, melynek eredményeképp állandóan elölről kellene kezdeni a játékot. Ez a helyzet csak akkor változik meg, ha Hard fokozaton végigjátszottuk a játékot,ekkorra ugyanis már több helyre is menthetünk. Sajnos nemcsak az osztott képernyős játékot, de az Xbox Live!-opciót sem támogatja a program. Azért legalább egy olyan lehetőséget illett volna beleépíteni a programba, mint amilyennel a Splinter Cell esetében már találkozhattunk. Nevezetesen, hogy bizonyos rendszerességgel a fejlesztők új pályákat tesznek elérhetővé a Live! segítségével.

Azonban ezeket a hibákat nézzük el a Smilebitnek és a Segának, mivel cserébe egy olyan programot kapunk, melyből árad a régi idők konzolos hangulata, és emellett grafika terén minden mai játékkal felveszi a versenyt, ha nem a legszebb Xboxos alkotásnak számít – beleértve a Splinter Cellt és a Halot is. Úgyhogy akinek bejön a stílus, vagy csak egy kis ízelítőt szeretne kapni az Xbox grafikai tudásából, feltétlenül tegyen egy kirándulást a Panzer Dragoon sárkányokkal teli misztikus világában...

Castor
castor@ipma.hu





A FŐELLENSÉGEK

A hagyományos shoot 'em up játékokhoz hasonlóan a Panzer Dragoon Ortában is mind a tíz pálya végén meggyűlik a bajunk egy-két nagyobb főellenséggel. Ez utóbbi jelzőt szó szerint kell értenünk, ugyanis mindegyikük hatalmas. Ugyanakkor a tervezőjük is megérdemel egy piros pontot, mivel egyrészt rendkívül jól néznek ki, másrészt a mozgásuk is nagyon jól ki van dolgozva. Kapitális méretük ellenére a különböző támadási módok ügyes variálásával bármelyiküket könnyedén elintézhetjük. Az egésznek a titka, hogy szinte állandóan mozgásban legyünk. Az oktató módban ismertetett módszer segítségével könnyedén az ellenség hátába vagy oldalába kerülhetünk, ahonnan érdemes Heavy Wing-módban jól megsorozni, majd – mire néhány másodperc múlva felénk fordul, addigra – repüljünk át egy másik oldalára. Ha sárkányunk kifáradt, és nem vagyunk képesek kitérni egy rakétasorozat elől, akkor azonnal váltsunk át Glide Wing módba, így könnyedén hatástalaníthatjuk azokat. A különböző lézerfegyverekkel támadó bossok ellen viszont csak a jó manőverezés segíthet. Ha van lehetőségünk, akkor ne felejtsük el használni a különleges támadási képességeket is, melyek igen nagyot tudnak sebezni!





MELLETTE
- Elkápráztató grafika
- Rengeteg extra érdekesség
- Régi Sega-játékokat idéző hangulat

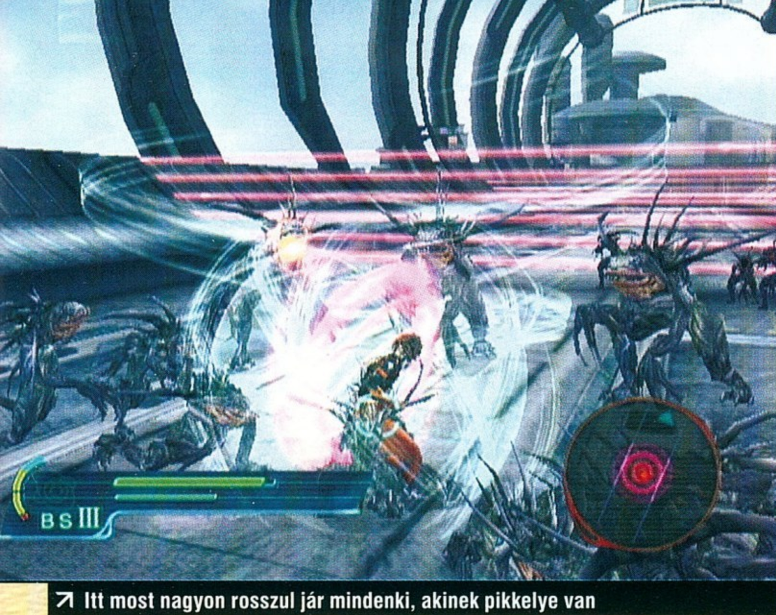
ELLENE
- Nagyon gyorsan végigjátszható
- Eleinte csak egy mentési hely
- Nincs töbjátékos mód

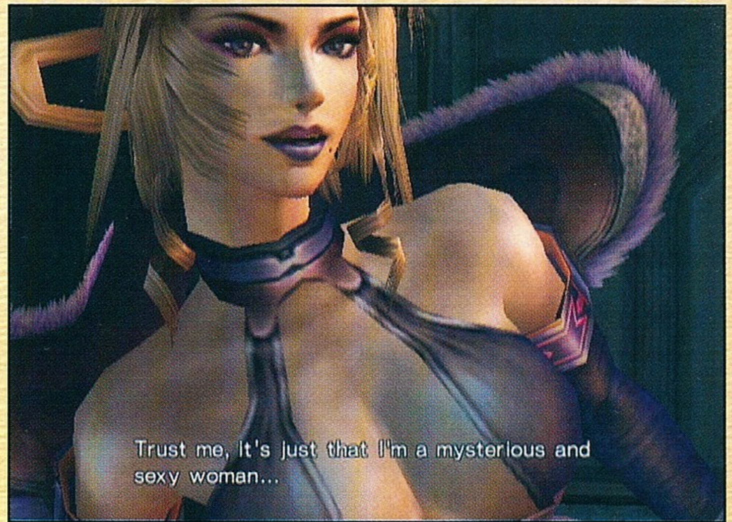
PEREPUTTY
- Panzer Dragoon Orta *Sega*
- House of the Dead 3 *Sega*
- Star Wars: The Clone Wars *Activision*

ÖSSZETEVŐK
GRAFIKA	95
HANG	85
SZAVATOSSÁG	80

ÍTÉLET
88

1 játékos NTSC WWW.PANZER-DRAGOON.COM


↗ Itt most nagyon rosszul jár mindenki, akinek pikkelye van



↗ Hát, szeretném, ha beléd helyezhetném a bizalmam...

■ A Koei sci-fi köntösbe bújt

CRIMSON SEA

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ/FEJLESZTŐ KOEI MEGJELENÉS 2002.12.20. NTSC 2003. MÁRCIUS PAL

Úgy tűnt, a Koeinél láthatólag mindössze kétféle játékot tudnak készíteni: rendkívül összetett stratégiát vagy keleti/fantasy környezetbe helyezett mészárszék-szimulátort. Ám a Crimson Sea – egy kis túlzással – új kategóriát alkot: a jövőben járunk, amikor a hadurak már nem elefánton, hanem űrhajón indulnak csatába, és nem lándzsát használnak, hanem energiakardot és rakétavetőt.

A játékban egy Sho nevű harcost fogunk irányítani, aki a kezdetekben igencsak le van gatyásodva, jószerivel már ennivalót sem tud vásárolni. Ő ugyanis nem az a harácsoló típus, aki még a szegények segítéséért, védelmezéséért is pénzt kérne el – nem, inkább éhen pusztul. Ezzel a nemes, ám korgó gyomorral is együtt járó elvvel társa, Yangquin nem igazán ért egyet – és már éppen össze is balhéznának, amikor irodájukba belibben egy szőke hölgy, mélyen kivágott ruhában, és egy kazal pénzt terít le az asztalra egy elvégezendő küldetésért cserébe. A gyanakvó Shot a következő mondattal szereli le a fura nevű Live-D: „Attól még, hogy egy titokzatos és szexi nő vagyok, még bízhatnál bennem.”.

Hőseink persze nem tudnak a hölgynek ellenállni, így hivatalosan is csatlakoznak a galaxisra felügyelő titkosszolgálathoz, az IAG-hoz, ahol néhány sikeres misszió után elő is léptetnek minket a G-szakasz vezetőjévé. Persze ezt elérni nem gyerekjáték, ugyanis a körülöttünk levő bolygókat megtámadták a Muton nevű idegenek, akik ellen fel kell vennünk a harcot. Ezek a bestiák igen sokfélék lehetnek: a nagyra nőtt, bogár-szerű lényektől a zseléállagú hatalmas szörnyeken át a falakon keresztül közlekedő szellemekig mindenféle szerzettel összefuthatunk. Később a sztorit is megtekerik párszor, például kiderül, hogy Sho valójában egy ún. Vipa, azaz különlegesen erős mentális képességekkel rendelkező személy. Ezt követően sikerül összetalálkozni a galaxis hősének tartott Ekhdallal, összeveszni a magukat nálunk jobbnak érző A-szakasz tagjaival, és megismerkednünk egy Tabla Sicu nevű furcsa lánnyal – és még csak a játék felénél vagyunk! Ettől kezdve a játék központi részévé válnak a különböző rezgések, no meg az „abszolút hang” – Tabla Sicu ugyanis egy zenetudós, aki szerint a hangok jelentik az élet forrását – és nekünk ezeket kell begyűjtenünk, hogy erősebbé váljunk. Vagy legalábbis eleinte még azt hisszük, hogy ezért kell ezeket összeszednünk...

A sztori tehát elég fordulatos, és a különlegessége miatt én nagyon élveztem is (legalábbis egy akciójátéktól ez kiváló teljesítmény). Szerencsére a játékmenet is hasonlóan színvonalas lett, és bár majdnem minden misszió közben le kell majd vadásznunk pár száz Mutont, a küldetéseink rendkívül sokfélék. Lesz, amikor embereknek álcázott Mutonokat kell radarunk segítségével megtalálnunk egy faluban, lesz, amikor egy ide-oda teleportáló figurát kell üldöznünk, miközben az A-szakasz is ugyanezt teszi, és amikor egy politikust kell biztonságba kísérnünk egy szörnyektől és csapdáktól hemzsegő labirintusban. Persze azért nem

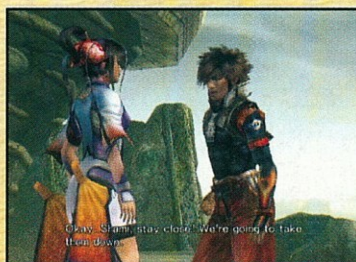


↘ Rohadt dögök, sohasem fogytok már el?!









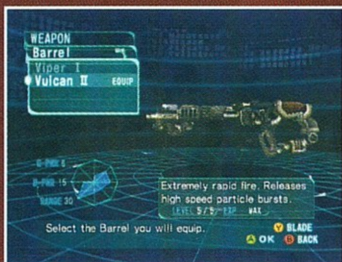


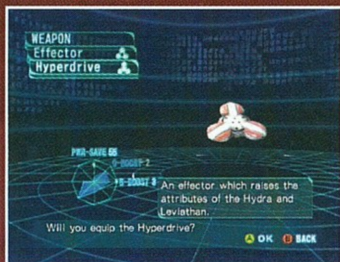
ALAPOZÓ FEGYVERMESTEREKNEK

Minden fegyver három alkatrészből áll, egy borítóból (Barrel – ez határozza meg a lövedék típusát), egy áramfejlesztőből (Generator) és egy kiegészítőből (Effector). Ezek összesen nyolc tulajdonságát határozzák meg a fegyvernek, melyek a következők.

G-PWR (Barrel):	A lőfegyver-funkció alapsebzése
B-PWR (Barrel):	A penge-funkció alapsebzése
RANGE (Barrel):	A lövések hatótávolsága
CAPACITY (Generator):	A lőfegyver-funkció energiatartaléka; ha ez kifogy, akkor meg kell várni, amíg feltöltődik
CHARGE (Generator):	Az energiatartalék feltöltődésének sebessége
PWR-SAVE (Effector):	Az energiatartalék fogyasztását csökkenti (a számok százalékot jelentenek)
G-BOOST (Effector):	A lőfegyver-funkció sebzését növeli (1: nincs változás, 2: +50% sebzés, 3: +100% sebzés)
B-BOOST (Effector):	A penge-funkció sebzését növeli (1: nincs változás, 2: +50% sebzés, 3: +100% sebzés)

A fentieken kívül fontos még, hogy Barrelekből egyre fejlettebbeket vehetünk, valamint, hogy az Effectorok bizonyos Barrelekkel használva sokkal hatékonyabbak lesznek (az alkatrész leírásánál mindig megtaláljuk, hogy melyek ezek). A Generatorok különleges képességekkel ruházhatják fel a fegyverünket: például elszívhatunk életerőt az ellenféltől, vagy végrehajthatunk hosszabb kombókat is, pengeként használva a fegyvert.
Nekem legjobban a következő összeállítás jött be: Vulcan (Barrel, mindig a legjobb), Omegacharge (Generator), Hyperdrive (Effector).





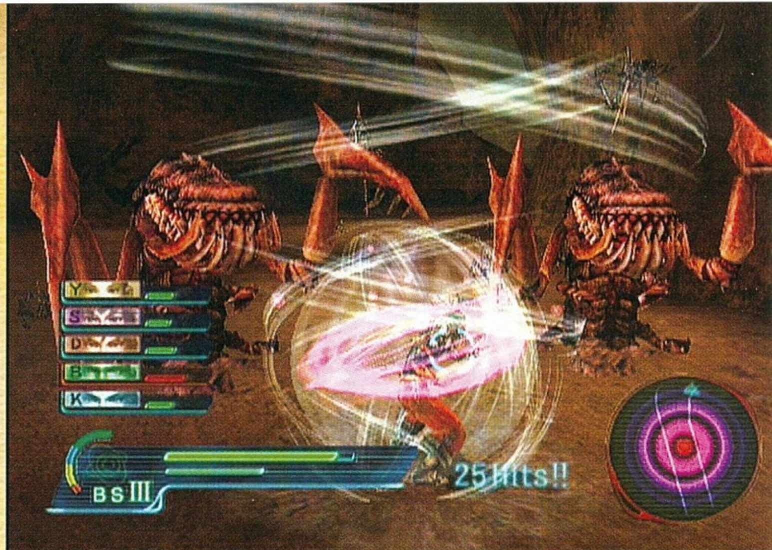
mindig kell gondolkodnunk, párszor csak az lesz a feladat, hogy menjünk előre a lineáris pályán, és amikor jön szembe valami kitines vagy nyálkás valami, szedjük ízekre. Viszont ilyenkor általában valami idomtalan lény csücsül a pálya végén, aki azért könnyedén végezhet velünk, ha nem találunk ki ellenük valami taktikát.

A küldetéseket (néhány kivétellel a játék legelején és legvégén) a központként szolgáló űrhajón vállalhatjuk el. Néha ugyan lehet több bolygó – és egyben feladat – között válogatni, de ez tulajdonképpen csak a sorrend megválasztását jelenti, hiszen mindenhol sikeresen kell teljesítenünk, hogy a történet szála tovább gombolyodjék. A hajón van egyébként lehetőségünk az állásmentésre, valamint a nehezen szerzett pénzünk elherdálására: fegyvereket, gyógyító anyagokat vehetünk, és később akár különleges képességeinket is fejleszthetjük. Pénzt egyrészt a pályák végi összesítéskor kapunk (eredményünktől függően), másrészt pedig a pályák legtöbbjén is találhatunk viszonylag rejtve kisebb-nagyobb összegeket – ezért mindig lőjünk szét minden hordót, asztalt és más rombolható tereptárgyat!

A harc igen egyszerű, hiszen mindössze két gombot kell használnunk. A Crimson Sea világában a fegyverek ugyanis kétfunkciósak: egyrészt működnek hagyományos módon, távolról, másrészt viszont, ha közelharcra kerül sor, akkor pengévé változnak, és csapkodhatunk velük. Elengedhetetlen lesz, hogy mindkettőt használjuk, hiszen közelharcban már nem érünk sokat a lövöldözéssel, lévén annyian vesznek körül minket. Amikor kiderül, hogy Sho egy Vipa, attól kezdve használhatjuk a Neopszionikát (NP), ami tulajdonképpen egyfajta varázserőnek felel meg. Hatféle varázslatunk lesz, ami ugyan nem valami sok, viszont minden fontos változat szerepel: támadás, védekezés és gyógyítás is van köztük. Természetesen minél többet használunk egy fegyvert, vagy egy NP-t, annál jobban elsajátítjuk annak kezelését – az előbbiek többet fognak sebezni, az utóbbiak pedig kevesebb NP-be fognak kerülni.

Szerencsére a harcot nem egyedül kell felvennünk a Mutonok ellen, mert beosztottjaink is velünk tartanak (legalábbis a küldetések nagy többségében, néha azért egyedül kell mennünk). Összesen öten csatlakozhatnak hozzánk, de misszióról-misszióra változik, hogy kit viszünk magunkkal. Velük lehet egy kicsit taktikázni is, meghatározhatjuk, hogy hozzánk képest hol helyezkedjenek el – sőt, mindenkinek van egy olyan régiója, ahol jobban teljesít, ezeket a helyük kiválasztásakor egy sárga csillag jelöli.

A játék alatt dolgozó grafikus motort egyetlen dologra fejlesztették ki, mégpedig arra, hogy minél több ellenfelet tudjon egyszerre a képernyőre varázsolni. Sikerrel is jártak, mert egyes pályákon csak úgy hemzsegnek az ellenfelek. A készítők ezer,

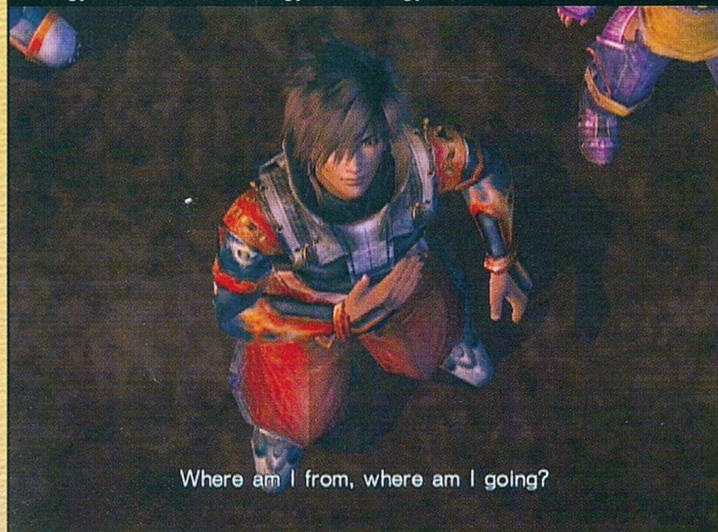


↗ A nagyobb dögök ellen már mindent be kell vetni









↘ Nagy kérdések ezek, Sho, igyál inkább egy kicsit!





Sho, you're a man now.

↗ Nagyon remélem, hogy a hölgy tett férfivá, és nem Tabla Sicu úr

EGY SZERELEM TÖRTÉNETE

↗ Először megismerkedünk vele…

↗ aztán kicsit féltékenykedünk…

So you are jealous. It's all over your face.

↗ a döntő pillanatban megzavarnak…

↗ de végül azért csak sikerül!

SOK JÓ EMBER

A G-szakaszba egyre többen lépnek be, de nagyon ritka, hogy egyszerre mindenki a csatamezőn legyen. Mindig figyeljünk arra, hogy ne pusztuljanak el (nem halnak meg végleg), mert ugyan nem végzik el helyettünk a munkát, azért hasznosak lehetnek (no meg a küldetés kiértékelésekor is rossz pont, ha hagytuk őket elhalálozni). Figyeljünk arra, hogy nem csak a pozíciójukat határozhatjuk meg, de azt is, hogy merre forduljanak, merre célozzanak. (A szerintem optimális elrendezésről is találtok itt egy képet.)

YANGQUIN

Fiatal és idegesítő. Két Viperrel van felfegyverezve, úgyhogy nem számít nagy segítségnek. Csatában érdemes az oldalunkat védeni vele. Külön érdekessége, hogy naplót vezet, amit mindenképpen érdemes elolvasni, mert így lesz kerek a történet.

KECAK

Kecakot a második küldetésben szedjük fel, de ő sem fog túl sok vizet zavarni a Scorpionjával. Érdemes vele a másik oldalunkat védeni (bár inkább mi fogjuk őt védeni), és figyeljük az életerejét, gyógyítsuk meg, ha már rosszul van.

BOW RAHN

Ő a nagydarab, butuska figura a játékban, de ne nézzük le, mert egy Volcanoval, azaz rakétavetővel van felfegyverezve. Ő a hátsó vonalakban érzi jól magát, a nyílt pályákon érdemes hátrafelé fordítani, hogy fedezzen minket, az egyszerűbb rajzolatúakon azonban előre célozzon.

SHAMI

Nyamm! Ez a kis csinibaba a negyedik küldetéstől tart velünk, és egy Viperrel van felfegyverkezve. Érdemes magunk elé rakni, és mindig gyógyítgatni, védelmezni – hiszen ő testesíti meg a szerelmi szálat a játékban.

DIEZ

Diez Ekhdal „ajándéka", a 11. küldetéstől tart velünk. Igen jó harcos, egy Wyvernnel lövöldözik, mégpedig nagyon hatékonyan. Érdemes őt is magunk előtt tartani, ráadásul attól sem kell nagyon félnünk, hogy leverik.

TEAM MEMBERS
All
Yangqin
Shami
Diez
Bow Rahn
Kecak
Select the team member whose position you will change.
OK BACK

egyszerre a képernyőn levő szörnyet igértek – én ugyan nem számolgattam őket, de az, hogy volt olyan alkalom, amikor egyetlen kombóval sikerült 210 ellenfelet eltalálni, és ezzel mindössze csak kis területet megtisztítani, azt hiszem igazolja őket. És mindez teljesen folyamatosan mozog, szaggatásnak még csak nyomával sem találkoztam. Mindez persze csak kompromisszumok árán sikerült, mert a hátterek igencsak kopárak lettek, legtöbbször nagyon ritkák a tereptárgyak, és azok is ismétlődnek – no meg az ominózus ezer szörny sincs túlságosan kidolgozva. Ellenben a karakterek elképesztően jól néznek ki, méltó vetélytársai a Final Fantasy X, vagy a Shenmue 2 szereplőinek is. Vonásaik, gesztusaik teljesen életszerűek, ezt főképp a fantasztikusan megkomponált, filmes stílusú átvezető jelentekben lehet megfigyelni. A zenék nekem nagyon bejöttek, még szerencse, hogy külön is meg lehet őket hallgatni! A 24 küldetés ugyan elég hosszú ideig tartó szórakozást biztosít, de utána már csak az eltérő nehézségi fokozatokkal tölthetjük el az időt. Nyoma sincs megnyitható karaktereknek, kooperatív-módnak vagy bármi más szavatosság-növelő opciónak. Egyeseknek az irányítás is gondot okozhat – főként a kamera, ami Sho hátához van szögezve és semmiféle kilengést nem engedélyez. Nekem ugyan nem volt különösebb problémám vele, de néhány ismerősöm szabályos dührohamba lovallta magát tőle…

De nem akarom keserGéssel befejezni a cikket, mert a Crimson Sea nekem nagyon tetszett. Egyedi történetével, intenzív harcaival és a Koeitől szokatlanul sok szerepjáték-elemével igencsak belopta magát a szívembe, és szerintem ugyanigy fog járni mindenki, aki szereti az akciót, vagy az RPG-ket – és főleg ezek egyvelegét.

Grath
grath@mail.datanet.hu

↘ Szívesen öreg, cserébe elfogadnék mondjuk egy kis jutalmat

You saved my town… thanks…

MELLETTE

- Gyönyörűen kidolgozott karakterek
- Ezernyi résztvevője van a csatáknak
- Arzenálunkat rengetegféleképpen kialakíthatjuk

ELLENE

- A kamerát megszokni legalább fél óra
- Nincs benne kooperatív mód
- Társaink nem jelentenek túl nagy segítséget

PEREPUTTY

- Baldur's Gate: Dark Alliance *Interplay*
- Crimson Sea *Koei*
- Genma Onimusha *Capcom*

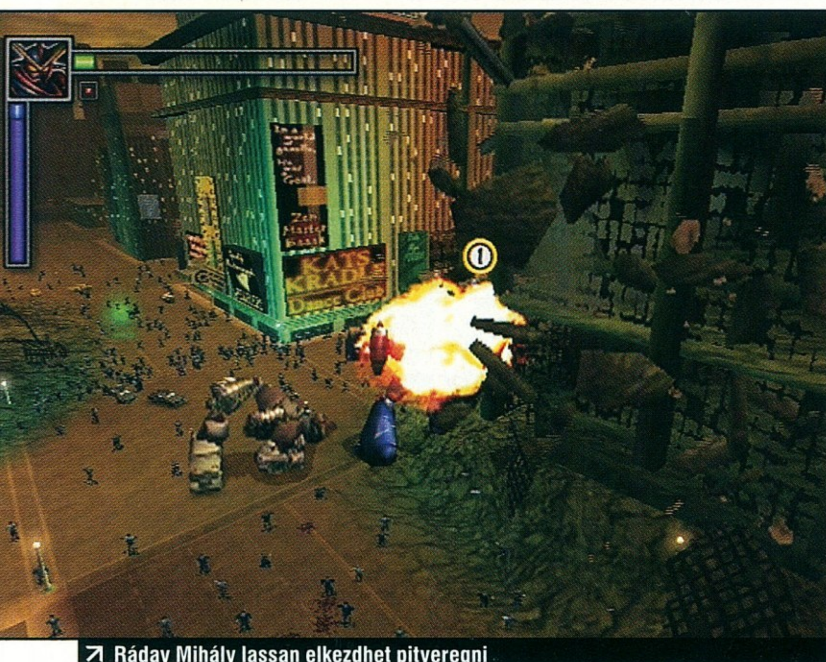
ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	87
HANG	92
SZAVATOSSÁG	78

ÍTÉLET

85

1 játékos NTSC WWW.KOEIGAMES.COM


↗ Ráday Mihály lassan elkezdhet pityeregni


↗ Milyen felkapott lettem mostanában!





■ Ti tán netán titánt ütnétek bután?

WAR OF THE MONSTERS

TÍPUS VEREKEDŐS/AKCIÓ **KIADÓ** SONY **FEJLESZTŐ** INCOG **MEGJELENÉS** 2003.01.16. **NTSC** 2003.04.18. **PAL**



Az idegenek szokás szerint megérkeztek. Senki sem tudta, hogy honnan jöttek, de az indítékaik perceken belül világossá váltak, amikor az apró kis növények gyűjtögetése vagy az egyetemes béke jelének felmutatása helyett porig romboltak egy országot. Elkezdődött hát az emberiség első interplanetáris háborúja, amely egyben az eddigi legnehezebben megvívható harca is volt. A földönkívüliek ellen minden hagyományos harcmodor használhatatlannak bizonyult, kivéve a nukleáris fegyvereket és Lagzi Lajcsit, de ezeket az amúgy sem túl jó passzban lévő emberiség nem vethette be a várható nagyszámú saját áldozat miatt. Egymás után hulltak el a védelmi vonalak, sorban semmisültek meg a városok, azonban a legjobb tudósok, a legnagyobb koponyák összedugták a buksijukat és megalkották a szuperfegyvert. A legnagyobb titokban a Föld egymástól távol eső, ám stratégiai szempontból fontos helyeire szállították a berendezéseket, melyek összhatása végül egy olyan tűzerőt képviselő, hálószerűen szétsugárzó energianyaláb volt, amely elől az idegenek képtelenek voltak elmenekülni. Az UFO-k sorban hulltak alá az égből és mindenki azt hitte, véget értek az emberiség legsötétebb órái... de tévedniük kellett. Még csak akkor kezdődtek!

Az aláhulló idegen űrhajókból kiszivárgó, különös, zöldesen ragyogó üzemanyag belefolyt a folyókba, beszivárgott a földbe, belekerült az óceánokba és toxikus gázfelhőkkel telítette a légkört. A pestis-szerűen terjedő mérgezés hatására szörnyű mutációk keletkeztek, és hamarosan el is szabadultak. Furcsábbnál-furcsább, de kivétel nélkül hatalmas méretű és iszonyatosan vad óriásszörnyek rontottak rá a civilizáció romjaira. Némi irónia a tragédiában, hogy pont az emberi fajt megmentő fegyver szabadította el a legpusztítóbb erőket, amik csak valaha is tapostak a bolygó felszínét, valamint lakóit. Az emberek óriásrobotokat építettek, hogy dacolni tudjanak a kolosszusokkal – de amint az idegen anyag elérte a harci gépeket, azok életre keltek és mindennemű kontroll alól kikerülve vadul tombolni kezdtek. A fékevesztett erők immáron megállíthatatlanok, az emberek pedig apró és jelentéktelen tényezőként szerepelnek csak a gigászi küzdelemben, amelyet a titánok egymást közt akarnak eldönteni...

Nem-nem, nem én hülyültem meg teljesen – tényleg ez a játék sztorija! (*De te is, mert muszáj volt iktatnod – a szerk.*) Az alkotók mentségére szolgáljon, hogy ez esetben – kivételesen – pontosan ezt akarták elérni. Olyan, a blődségektől és kliséktől hemzsegő történetet és a hozzá tartozó miliőt választották a játék alapjául, amely a korai sci-fi képregények és a filmipar közkedvelt témája volt. Nem titkoltan az 1950-es és 60-as évek amerikai és japán, jobbára B-kategóriás "óriásszörnyes" filmjeinek hangulatát szeretnék a képernyőnkre varázsolni. Vegyük például King Kongot és Godzillát: őket nyilván senkinek sem kell bemutatni (még akkor sem, ha ősrégiek: az eredeti, Merian C. Cooper-rendezésű óriásmajom-sztori 1933-as keltezésű, Godzilla első mozifilmváltozatát pedig 1954-ben mutatták be Japánban, Gojira néven), hiszen mindketten számos feldolgozásban láttak már napvilágot, sőt játékokban is gyakran szerepelnek.

Bemutatkoznak a szereplők

Most azonban nem a főellenségek szerepét töltik be, ugyanis a War of the Monstersben egy ilyen szörnyet irányítva kell megszereznünk a többiek földbe tiprásával a végső győzelmet. Nyolc monstrum közül választhatjuk ki a nekünk leginkább tetszőt (egész

↘ A játékot ugyan végigjátszottam, de mintha elszökött volna valaki – folytatása következik?








Hé, te sáska! Légy hű a nevedhez és imádkozz!


Én megmondtam!

pontosan tízen vannak, mert a későbbiekben csatlakozik hozzájuk két megvásárolható figura is), és noha nem licencelt néven futnak, hiányérzetre senki sem panaszkodhat. Példának okáért az előbbiekben emlegetett két karakter is megtalálható, csak a mutáns gorilla itt a Congar, a méretes pikkelyesbőrű pedig a Togera nevet kapta. Rajtuk kívül szerepel még egy óriási méretűre nőtt imádkozó sáska (Preytor), egy életre kelt indián kolosszus (Agamo), egy lávából és izzó kövekből álló szörny (Magmo), egy japán és egy amerikai harci robot (Ultra-V és Robo 47) és egy furcsa teremtmény, amely elektromos kisülésekből és egy nagy szemgolyóból áll (Kineticlops). A két megnyitható plusz karakter egyike egy sárkány (Raptros), a másik pedig a Földet megtámadó idegenek közül való (Zorgulon), amelyekkel az utolsó előtti pályán futunk össze.

Sokan mormoghatnak a bajszuk alatt, hogy 2003-ban egy verekedős – mert gyakorlatilag erről van szó – játékban kevés a tíz karakter. Megnyugtatok azonban mindenkit, az Incog fejlesztői nagyon odafigyeltek arra, hogy még véletlenül se legyen köztük két egyforma. Mindegyik különbözik valamely tulajdonságában a többiektől: állóképesség, sebesség, fogástáv, ütőerő – és végül, de nem utolsósorban, hogy mekkorát tud ugrani, avagy képes-e a repülésre. A karakterek harci technikái meglepően sokrétűek: az alapvető védekezés mellett mindegyikkel képesek vagyunk egy közepes és egy nagy erejű támadásra, valamilyen lövedék eleresztésére, egy gyors öklelésre, az ellenfelek és különböző tereptárgyak felragadására és elhajítására, le tudunk csapni a levegőből és kétfajta speciális támadást is indíthatunk (ebből az egyik több ellenfélre hat, a másik pedig nagyobb hatótávolságú). Megemlítendő, hogy az ellenfél befogható, ennek a távolsági támadásoknál van jelentősége. Mindegyik szörny képes ezen kívül négy jellemző támadásra a fel-le irányok és a kétféle ütés együttes használatával. Ezek a következők lehetnek: egy erős lecsapás – az ellenfél kis időre megszédül és tehetetlenné válik (hogy hogyan szédülhet meg egy robot vagy egy gólem, azt ne firtassuk); egy óriási horogütés – ez jó messzire elrepíti az áldozatot; egy lökés – eltaszajtjuk a közelünkből az ellenfele(ke)t; az utolsó pedig egy speciális trükk, ami mindenkinél különböző. Ehhez jönnek pluszban a különböző kombóik (lényenként olyan 15), melyeknek a kiindulópontjai lehetnek az előzőekben felsorolt technikák is. Az alapvető mozgásokat kombinálhatjuk is egyes esetekben, teszem azt felemeltük az ellenfelet, és az eldobása előtt beleverünk a képébe egy párat, vagy az öklelésünket kombináljuk valamelyik támadással. A védekezésből indított kontratámadásra is megvan a lehetőségünk. Mint minden ilyen stílusú játéknál, nem árt a hosszú gyakorlás, amíg profin megtanulunk kezelni egy karaktert, de a mozgássorok kivitelezése egyáltalán nem nehéz. Nem számítottam rá, hogy ilyen mélységű, egyúttal ennyire könnyen kezelhető lesz a harc. Talán egyetlen bibije van: általában az analóg karral mozog az ember, a speckókhoz pedig a D-padet kell használnunk, és egy cseppet időigényes, amíg az egyikről odatalál az ujjunk a másikra. De még ez is megvétózható, mert közelharcnál úgyis egymással szemben áll két (vagy több) monstrum és ilyenkor nem nagyon akarunk (vagy tudunk...) futkározni.

Indul a zúzda

A játékmenet a következőképpen zajlik: a különböző méretű pályákon egy vagy több szörny csépeli egymást. Ez eddig nem nagy meglepetés. A 12 helyszín (talán három kivételével, melyből kettő a bossoké volt, egy pedig speciális) azonban sokkal nagyobb mozgásszabadságot biztosít, mint egy átlag verekedős játék pályái. Igaz, karaktereink sem akkorák, hogy a fél képernyőt elfoglalnák... A kameranézetre nagyjából az a hasonlat áll, mintha egy harmadik nézőpontú akciójátékot játszanánk, csak itt kizárólag verekedni kell. Két dologra kell figyelnünk, az első természetesen az életerőnk, a másik az energiánk, ez utóbbi a lövések kivitelezéséhez nélkülözhetetlen. A kijelzőn látható kicsiny, pirosan villogó négyzet pedig azt jelzi, hogy képesek vagyunk-e elsütni valamelyik speciális támadásunkat a kettő közül (ez egyszeri alkalomra szól). Ellenfeleink életerejéről a fejük felett lebegő, illetve – ha nincsenek a képen – az irányukat mutató kis karika színe tájékoztat minket. A pályákon elszórva power-upokra bukkanhatunk: a zöld gömböcskék életerőt, a kékek energiát állítanak vissza (5-5 pontnyit), mindkettőnek van két nagyobb formája is (a radioaktivitást jelző ikonra hasonlítanak, a közepes 25, a nagy 100 pontnyit jelent). Amennyiben elsütöttük már a speciális támadásunkat, akkor sem kell aggódnunk, mert a pályán fellelhető piros gömböcske felvételével egy újabbat nyerhetünk. Megemlítendő még a kérdőjel, ami egy tippet ad a játékhoz és az álcázó berendezés, melynek segítségével áttetszővé válhatunk. Mondjuk így is észre lehet venni (csak kicsit nehezebben) a delikvenst, de a fő előnye az, hogy így a lövésekhez és a dobásokhoz szükséges ellenfél befogása funkció hatástalanná válik. A power-upok általános ismérve, hogy – jó hosszú idő elteltével – újból megjelennek, méghozzá ugyanazon a helyen. A pusztakezes harcon kívül nagyon gyakran használhatjuk (és használnunk is kell) fegyverként a különböző tereptárgyakat. Ezek általában az emberek által alkotott járművek és építmények (illetve legtöbb esetben azok roncsai és romjai). Ne felejtsük, hatalmas méretünkből és emberfeletti erőnkből adódóan nem okoz problémát fölkapni egy tíz-húsz méteres, több tonnás tárgyat sem. Ezek három csoportba sorolhatóak. Az elsőbe azok tartoznak, amiket jobbára mezei furkóként használhatunk, alaposan megdöngölve vele az ellenfelet. (Ha netán messzebb lenne tőlünk, hozzá is vághatjuk.) A hegyes végű tárgyak (csövek, antennák) lándzsaként funkcionálnak. Ütni is lehet velük és szintúgy elhajíthatók, de az ellenfélbe beleállítva okozzák a legtöbb kellemetlenséget. A felnyársalt lény ugyanis kényére-kedvére ki van szolgáltatva a többiek dühének, amíg ki nem rántotta magából az őt átszúró tárgyat (vagy nem vertek rá egy akkorát, amitől az magától kirepült volna). A harmadik típus a tipikus eldobnivaló cuccok (ezek általában idomtalan formájúak) – ilyenek például a szikladarabok és a közlekedési járművek, netán tankok. Általánosságban elmondható, hogy a fegyvernek egyáltalán nem látszó, de kizárólag csak ekként funkcionáló tárgyak méretük függvényében okoznak nagyobb sebzést, és az ellenfelek csépelése mellett a pálya lebontására is kiválóan alkalmasak. A járműveknél ez úgy igaz, hogy egy tartálykocsi, egy tank, vagy egy motorvonat a

Na, van még kedved gabonakörözgetni?













↗ Hé, én lávából vagyok, miért nem égetem a kezét?



↗ Ez az adó ezentúl maximum radioaktivitást sugározhat

felrobbanása révén jóval nagyobb kárt okoz, mint egy apró személyautó. Még az is előfordulhat, hogy sikerül egy komplett felhőkarcolót rádönteni az ellenfelünkre (vagy nekik ránk), amely azonnali megsemmisüléshez vezet. Az emberi és a földönkívüli "tényezők" is beleszólhatnak a harcba: egyes pályákon a földlakók – a mi szemszögünkből parányinak tűnő – hadserege, illetve az idegenek UFO-i alapos össztüzet zúdítanak ránk, és bizony érvényes a "Sok lúd disznót győz!"-elv, mert a sok helyről egyszerre leadott lövésáradat alaposan le tudja szívni az életerőnket.

A War of the Monsters bőséges lehetőségeket kínál egy-, és többjátékos módokban egyaránt. Vegyük először is mindennek az alapját, az adventure, azaz kaland opciót. Ekkor egy tetszőlegesen választott karakterrel végig kell mennünk tíz pályán, és minden másik szörnyön átverekedve magunkat végül egy hatalmas idegent kell legyőznünk. A tíz pálya nem úgy jön ki, hogy minden ellenfélnek van egy helyszíne, hiszen három főellenséggel is meg kell küzdenünk. Éppen ezért van, ahol nem is egy, hanem két szörny ront ránk egyszerre, esetleg egymás után. Mi minden egyes pályán három élettel rendelkezünk, ezek elfogyta előtt kell kinyiffantanunk a többieket (nekik fejenként csak egy életük van – bár sokszor olyan, mintha kilenc lenne, mint a macskáknak…). A küzdelem befejeztével – sikerünk esetén – a teljesítményünk függvényében ún. tokeneket számol fel nekünk a gép. A főmenüből nyílik az Unlockables menüpont, a megszerzett tokenjeinket itt költhetjük el különféle extra cuccokra. Amennyiben egy karakterrel végigvittük az egész játékot, kapunk egy pofás, ám sajnos elég rövid videót, mely minden esetben azt meséli el, hogy karakterünk hogyan kelt életre, mi az eredete. A második egyjátékos mód a Free-for-all névre hallgat, ezt szabadfordításban csak úgy nevezném: üsd, vágd, nem apád! Megadhatjuk, hogy hány gépi ellenfél legyen (1-3-ig), illetve a győzelem kritériumát (hirtelen halál, aki először számlál két győzelmet, vagy harc a végtelenségig). A harmadik és egyben utolsó az Endurance mód: itt egy élettel rendelkezünk, a rivális titánok pedig egyesével, szép sorban, de folyamatosan jönnek – addig harcolhatunk, amíg csak ki tudunk tartani. Ez a másik olyan módja a játéknak, ahol tokeneket lehet gyűjtögetni. Multiban ugyanúgy van Free-for-all, ugyanazokkal a lehetőségekkel (csak itt maximum két gépi ellenféllel), az Elimination egy-az-egy elleni küzdelem, de minden elhalálozáskor új karaktert választhatunk. A többjátékos módot vertikálisan osztott képernyőn jeleníti meg a játék, illetve, ha a két játékos belefér egy kameranézetbe, akkor teljes képre kapcsol. Csak ketten játszható a három, tokenekért megnyitható minijáték is.

Eljött a végkifejlet

A War of the Monsters több ok miatt is roppant élvezetes bunyós anyag. Az első mindjárt a kivitelezése. A grafika hihetetlenül aprólékos: ahogyan a nagyvárosi pályákon tombolunk az óriásokkal, ütéseink, lövéseink és dobásaink nyomán pedig ezer darabra robbannak szét az építmények, valami fantasztikus látvány. Minden azt érzékelteti, hogy milyen hatalmasak is a küzdő felek: lépéseink alatt véres péppé lapul a hangyának tűnő, pánikszerűen rohangáló embertömeg, a helikopterek szúnyogként köröznek a fejünk felett, a tankok a lábainknál vonszolják magukat, a nagyobb ütések nyomán elszálló monstrumok pedig minden útjukba eső dolgot letarolnak. A környezet tökéletesen interaktív, és ebben a játékban érezni, hogy valóban "értelmet nyer" a tereptárgyak értelmetlen szétzúzása: Agamoval, a hatalmas kőszoborral megtehetjük azt is, hogy nem mászunk át az épületeken és nem kerüljük meg őket, hanem egész egyszerűen szanaszét verjük, gyakorlatilag átütjük magunkat az előttünk tornyosuló akadályon. De egy felhőkarcoló tetejére felmászni is csudajó dolog, és nemcsak azért, mert jó érzés onnan osztani az áldást, hanem mert látványnak sem utolsó. A széthulló roncsokból vagy a járműparkból gyakorlatilag majdnem mindent felkaphatunk és felhasználhatunk a másik ellen. A lények is nagyon jók, mind részletességüket, mind animációjukat tekintve (változatosságukat pedig már ecseteltem). Bár kötve hiszem, hogy felkérték volna Godzillát egy motion-capture szerepre (nagyon sok zsinór kellett volna hozzá), de látszik, hogy az animátorok az elmúlt egy évben a vasárnap délutánjaikat óriásszörnyes filmek nézegetésével töltötték. Nagyon elkapták a hangulatot is: az élénk, természetellenes színek, az általában alkonyi fénybe burkolózó pályák és a nagyszerű fényforrás-kezelés mellbevágó pályadesignt eredményezett. A kamerakezelés a bonyolult nagyvárosi útvesztőket és épületekkel telirakott terepeket felvonultató pályákon is nagyon jó – a programmal töltött hosszú órák alatt talán csak egyszer fordult elő, hogy nem láttam, mi is történik. Mindez folyamatos képfrissítéssel, egy pillanatra sem lassul le a program. (A mi bajunk, de pontosan emiatt deinterlace-elni kellett a képeimet, ami nagyon ront a minőségükön. A tényleges látvány szebb, mint a képeken látható.) A filmes téma pedig érezhetően végigvonul a játékon: a sztori ugyebár adott, de maga a főmenü is úgy van elkészítve, hogy egy 50-es évekbeli, amerikai divat szerinti autósmozi vetítőjén zajlanak az események, a töltőképernyők régi moziplakátok (némi grafikai antikolással), és az elmentett állások is filmtekercseken foglalnak helyet. A hangok és a zene is tökéletesen passzolnak a játékhoz, bár ebben semmi olyat nem mutattak fel az alkotók, amire felkapná az ember a fejét. Még be is lehet "szólni" a másiknak – bár nem tudom mennyire dühít fel egy ufonautát, ha mondjuk King Kong vehemensen dögeti a szőrös mellkasát. Az ellenfelek nem ostobák még könnyű fokozaton sem: ha fogytán állnak az erővel, elpucolnak, és gond nélkül felhappolják előlünk a power-upokat. Ilyen téren egyedül a főellenfeleknél akad azért kivetnivaló is: ha rájövünk, hogy milyen módszerrel lehet őket megsebezni, utána már egyáltalán nem jelentenek gondot. A sztori-mód rövidsége ellenére mókás, igaz, az azért elég snassz, hogy mindig ugyanazok az ellenfelek jönnek és ugyanabban a sorrendben. A sokadszori végigjátszás mellett tehát csak az szól, hogy elég sok a megnyitható extra (új pályák és karakterek, a három minijáték és mindenkinek négy különböző "kosztüm"). Érdekesség, hogy Agamo negyedik formája alapból nyitva áll, ha van egy Twisted Metal Black-mentésünk a memokártyán – ami azért nem nagy meglepetés, ha tudjuk, hogy a TMB-t is egy bizonyos Incog fejlesztette. A minijátékoktól nem dobtam hátast, de a többjátékos-rész élvezhető lett és még csak nem is ködösít. Igaz, bosszantóan hiányzik belőle egyrészt a négyjátékos-mód (állítólag kipróbálták a tesztelés során de nem nyerte el a tetszésüket, pedig szerintem a grafikus motor simán elbírná), másrészt az internetes játék támogatása (pláne, hogy NTSC-verziót kaptunk a Sonytól) – ez a játék egész egyszerűen ordít egy jó kis online küzdelemért!

Apróbb hibáit leszámítva a War of the Monsters az idei év legkellemesebb meglepetései közé tartozik, ettől függetlenül a helyén kell kezelni: ez csak egy agyatlan törés-zúzás. De annak profi, az biztos!

Kozi
kozi@ipma.hu









MELLETTE
- Nagyszerű kivitelezés minden tekintetben
- Fantasztikusan interaktív környezet
- Eltalált hangulat

ELLENE
- Rövid az adventure-mód
- Nincs benne négyjátékos-mód és online-harc
- A főellenfelek amilyen nagyok, olyan buták

PEREPUTTY
- War of the Monsters – *Sony*
- Godzilla: DAMM – *Infogrames*
- Barbarian – *Titus*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	92
HANG	82
SZAVATOSSÁG	85

ÍTÉLET
84

2 játékos | NTSC | WWW.SCEA.COM



1067 Budapest, Hunyadi tér 12.
Tel: 479-0812 Fax: 479-0813
Nyitva: h-p 10.00 - 17.00
szombat: zárva



Újdonság!!!

GameCube Freeloader 9990,-

NTSC játékok PAL gépeken való futtatásához!!!

Metroid Prime, Resident 0, Legend of Zelda, Resident 2, Resident 3 Nemesis, stb...



Hamarosan indul új WEB-oldalunk!

Postai utánvétel, szerviz, adás-vétel!
A Nyko termékek kizárólagos magyarországi forgalmazója



PlayStation

konzolshop

Magyarország legnagyobb konzolboltja és szervíze

kis- és nagykereskedelem





Expressz szerviz,

maximum 24 órás határidővel!

Hatalmas választékkal, kedvezményhegyekkel várunk!
Szakszerű expressz szervízünkben a javítást megvárhatod
(csak hozod és egy órán belül már viszed is!)

XIII.ker. Béke út 21-29. Tel.: (06-1)270-9213 (06-20) 426-7992
http://www.konzolshop.hu e-mail:info@konzolshop.hu

Game City 1139 Bp, Gömb u. 34. 06-30-9424-650

Gameboy Advance játékok óriási választéka 4990,-Ft-tól 6990,-Ft-ig!


Tomb Raider 6990,-


Pink Panther 6990,-


Mortal Kombat 6990,-


Kirby 6990,-


Jurassic Park 6990,-


F-Zero 3990,-

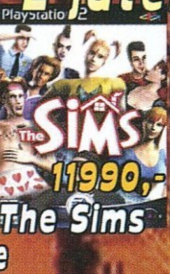

FIFA 2003 6990,-

Akciós Playstation 2 játékok:


007 Nightfire 11990,-


Pro Evo Soccer 2 11990,-


Mortal Kombat Deadly Alliance 11990,-

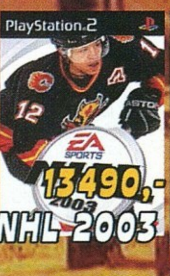

The Sims 11990,-

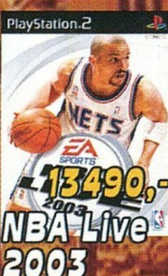

This is Football 2003 9990,-


Riding Spirits 11990,-


Dark Angel 11990,-


Harry Potter2 13990,-


NHL 2003 13490,-


NBA Live 2003 13490,-

...és még számos GBA játék...

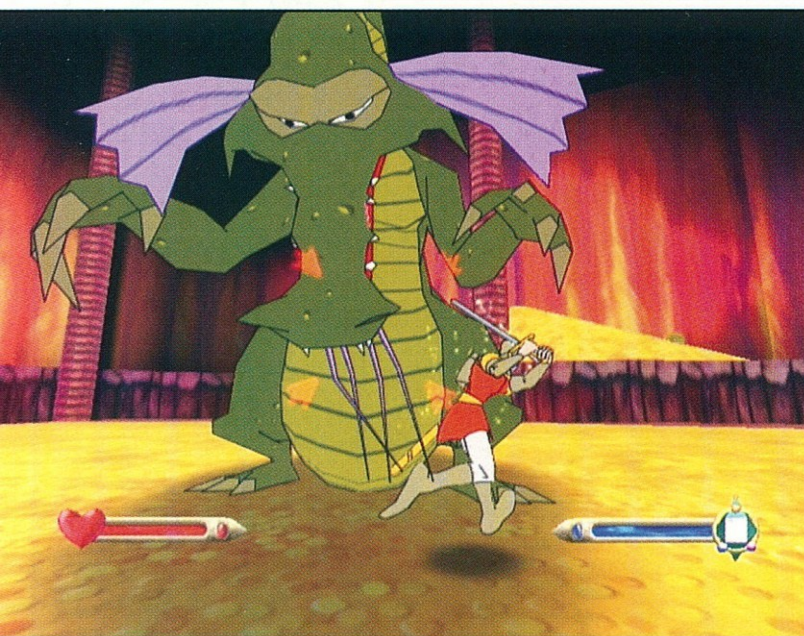
Kingdom Hearts	9990	FIFA World Cup 2002	3990
NBA 2night	3990	Portal Runner	3990
Turok Evolution	9990	This is Football 2002	3990
WRC 2	10990	Zone of the Enders	3990
Project Eden	3990	Formula One 2001	3990
Time Splitters	3990	Prisoner of War	8990
X-Squad	2490	Warriors of Might and M.	3990
Grandia 2	3990	Legion: Legend of Excalibur	8990
Moto GP	3990	Robotech Battlecry	8990
Ridge Racer V	3990	...és még számos játék	

!!! Playstation 2 gép + 1 választható játék 63990 !!!

PSX Dual Shock pad	3990	PS2 joystick	4990
PSX normál pad	1490	PS2 joy extender	1990
PSX memomártya	1990	PS2 DVD távvez.	7990
PS2 memo akció!!!	7990	XBOX joypad	9990
GameCube játékok	11990-től	GC alapgép	44990
Dreamcast játékok	1990	DC kiegészítők	490

Viszonteladókat rendkívüli akciós áron kiszolgálunk!
Mennyiségi kedvezmények! Vidékre csomagküldő szolgálat!

Expressz szerviz, korrekt áron, garanciával!



↗ A szédült sárkány most tényleg megszédült, tehát kezelésbe vehető a pocakja



↗ Dirk a kardját kergeti, őt pedig a Gyíkkirály





■ **Nem csak a húsz éveseké a világ – de az övék is!**

DRAGON'S LAIR 3D

TÍPUS PLATFORM/AKCIÓ **KIADÓ** UBI SOFT **FEJLESZTŐ** DRAGONSTONE **MEGJELENÉS** 2002.11.19. **NTSC** 2003.02.28. **PAL**

A jó meséket mindenki komálja (beleértve a felnőtteket is), és nemcsak olvasni, hanem nézni is. Így volt ezzel Rick Dyer is, aki egy olyan Disney-színvonalú mesét álmodott meg, aminek a fejleményeibe beleszólhat a néző. Az ötlet megvalósításához a néhai Disney-animátor, Don Bluth sietett a segítségére, s így született meg Dirk, a Rettenthetetlen, aki azóta legendává vált.

A mese alapjai a klasszikus sémákat idézik: adva van egy gyönyörű hercegnő (nevezzük őt Daphnének), akit a rút sárkány fogva tart a várában.



Ami innen következik, az már azonban elég messze van a klasszikusoktól, hiszen a hercegnő-szabadításra egy kétbalkezes lovag vállalkozik, aki ténykedését tekintve sokkal inkább emlékeztet Shrekre, mint mondjuk Sir Lancelotra. Dirk névre hallgató hősünk első pillantásra ugyan elég daliás alkat, de kalandjai során jóval többet halljuk majd sikoltozni és üvölteni, mint az a szabvány hősre jutó sok évi átlag – főként akkor, ha tévutakra irányítjuk, s szegény csúnya véget ér. Első kalandja 1983-ban fantasztikus siker volt, noha sokkal inkább volt interaktív film, mintsem játék. Játéknak nevezni maximum csak abból a szempontból lehetett a Dragon's Lairt, hogy a veszélyes helyzeteknél választanunk kellett négy irány vagy a kard használata között, aztán pedig leshettük, mi történik – ha meg éppen nem jött be a választásunk, egy élet oda lett, s próbálgathattuk a többi lehetőséget...

Szerencsére azonban Dirk kalandjai nem maradtak ennyiben, s az új technológiának hála, immáron valóban mi irányíthatjuk őt. (Kedvenc lovagunk valamennyi újgenerációs konzolon támadásba lendült, jóllehet egyelőre csak az Xbox-változatot volt alkalmunk tesztelni.) Bár magától adódik a kérdés: valóban szerencse ez, és nemcsak a már ismert név miatt élesztették újra a klasszikus hőst? Bizony tartani lehetett tőle, hogy az új Dragon's Lair is olyan lesz, mint a hajdani 2D-s konverziók, amelyeknek csak a címe volt Dragon's Lair, de nyomokban sem emlékeztettek a nagyszerű rajzfilmre, ami a játéktermekben várt a játékosokra. A rajongókat éppen ezért megelégedéssel töltheti el, hogy ezen a játékon is a régi gárda munkálkodott, s az eredmény nem maradt el. A játék kedvéért alakult Dragonstone csapat remek érzékkel használta fel a cel-shading technikát Don Bluth irányításával, úgyhogy a félkegyelmű Dirk ugyanolyan mókásan fut, sétál és ugrál az 50-es méretű csizmájában, mint régen. A 3D egyáltalán nem ártott meg neki, és ugyanez elmondható az egész játékról is. Kiváló nosztalgiaérzet kerítheti minket hatalmába, amikor a töltőképernyőkön megpillantjuk a régi Dragon's Lairből kiollózott szobákat, aztán hamarosan szinte teljesen ugyanazokon a helyszíneken találjuk magunkat 3D-ben. Persze ami régen egy jelenet hátterének elég volt egy rajzfilmben, az most vajmi kevés egy platform stílusú játékhoz: az egész most úgy néz ki, hogy a régi, vicces jelenetek köré van felépítve az új történet. Akik már jól ismerik a korábbi kiadásokat, azok különösképpen tudják ezt értékelni. Nagyon klassz, hogy sokszor már tudjuk előre a megoldásokat, ugyanakkor viszont egy csomó újdonság is van, mert mesterien megoldották, hogy még véletlenül se tűnjön egy új bőr lehúzásának a dolog. Például rendkívül meglephet minket, amikor a sárkány legyőzése után végül ölbe kapjuk Daphne hercegnőt, és rájövünk, hogy ő nem is ő, és hogy a játéknak még korántsincs vége.

Az eredeti 40 szoba helyett 240 szobából áll a kastély, amely dugig van tömve csapdákkal, szörnyekkel és bónuszként gyűjthető kincsekkel. Sosem tudhatjuk, hol omlik le Dirk talpa alatt a talaj, vagy honnan csap elő egy láng, miközben a termeket lezáró ajtókhoz a kulcsokat keressük. 'Fő a változatosság'-alapon létrákat is kell másznunk, s kisebb ügyességi feladatok is akadnak (pl. határidőn belül kell begyújtanunk kemencéket, vagy megszólaltatnunk harangokat), csak hogy ne mindig pusztán kulcsok nyissák az ajtókat.

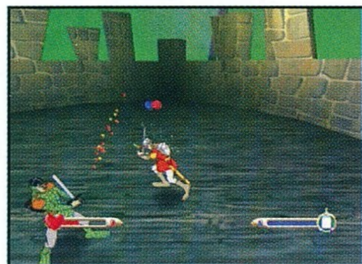
A rajzfilmváltozatban lakók is voltak bőségesen a várban, akik szemlátomást azóta se költöztek ki. Gülüszemű csápok figyelnek ki a vizesárkokból, óriási pókok másznak a nyakunkba, denevérek repülnek nekünk, s

↘ Az üllővel talán mégse kellene dacolni



↘ Ha rövid az ugrásod, toldd meg két szárnnyal!













↗ A kovácsok megfenyítésére kiváló eszköz a tűz



valahányszor egy új szobába lépünk, rusnya kis lila szörnyek, megelevenedő páncélok, baltás hústornyok várnak lekaszabolásra. A huhogó halálfejektől kezdve a vihorászó Gyíkkirályig mindenki megvan hiánytalanul.

Az ellenségeinket kétféle metódussal hányhatjuk kardélre: vagy vaktában vagdalkozunk, vagy befogjuk a célpontot. Mindkettő egyformán lehet hatásos, mert bár van védekezés is, csoportos támadók esetén például kifizetődőbb átrohanni a tömegen, és csak lóbálni a kardot. Újdonság, hogy hősünknek nem csupán a karddal kell jól bánnia, hanem a számszeríjjal is, amire az egyik szobában talál rá. Idővel újfajta nyilak is rendelkezésre állnak, így lőhetünk majd tüzes nyíllal, illetve varázserőt megtörő nyíllal. A tüzes nyílra nagy szükség van, mert amúgy csak a falakról bámuló szemeket tudjuk kilőni, amelyek bizonyos ajtókat nyitnak. Mondani sem kell, hogy utóbbi esetben a célzás persze a mi feladatunk.

Egy tökkelütött szuperhőshöz hasonló főellenségek is dukálnak – az egyik különösképp magafajta. A főkolomposok mindig valami speciális módon krepálnak be, de igazából nem sok fejtörést okoznak, annál is inkább, mert a lényeges pontokhoz érve mindig megszólal a mi drága hercegnőnk nyivákoló hangja, s hősünk jövendőbelije a távolból igyekszik eligazítani minket, mi mire való. Mondjuk logikus, hogy egy óriási szemet tüzes nyíllal kell kilőni, vagy hogy a harangba bújó denevér hallását szörnyen zavarja a többi harang zaja. Igazából csak a sárkánnyal gyűlik meg a bajunk, ahol a tűzgolyókkal előbb fel kell tölteni (védekezve) a kardot, majd az energiát visszairányítani, s mindeközben egyre több tüzes leheletté is számolnunk kell, amiket gondosan ki kell kerülnünk. Ráadásul se túl messzi, se túl távol nem szabad mennünk az ellenfelünktől, mert különben lerohanással vagy csapkodással próbálkozik a jószág, és mind a kettő halálos...

A főellenségek legyőzése a továbbjutáson kívül amulettek begyűjtésével is együtt jár, amelyek által újabb és újabb képességek birtokába jut hősünk. Dirk megtanul sárkányszárnyon vitorlázni, a sárkánylélek visszaállítja az energiáját, a sárkányszemmel látni fogja az elrejtett ajtókat, a sárkánypikkelyes páncél megvédi őt a tűztől (bizonyos fokig), a sárkányláng pedig felhevíti a kardját, amit amúgy csak ideiglenesen tehetünk meg mágikus tüzeknél. Hogy ne legyen túl könnyű a játék, ezekhez a varázslatokhoz mana szükséges, ami kék gömbök formájában, széttörhető hordókban leledzik, vagy az ellenfelektől vehetjük el. Ugyanígy szerezhetünk piros gömböket is, amik pedig az életerőnket állítják vissza. A főellenségekhez vagy a húzósabb helyzetekhez (főleg a legvégén) nem árt ilyenekből tartalékolni is, amit színes lombikok elraktározásával tehetünk meg. Bár tegyük hozzá: csata közben elég idegesítő, hogy Dirk nyugdíjas baka módjára hörpinti fel az italokat...

Ezt leszámítva még két dolog volt, ami szúrhatja a szemünket: egyrészt túl kicsik az amulettek ikonjai a sarokban, ezért alig lehet kisilabizálni, épp mi van kiválasztva, másrészt meg kell szokni, hogy Dirk viszonylag nehezen kapaszkodik fel a létrákon, és gyakran mellettük mászik. Ráadásul a kardot vissza kell csúsztatni a hüvelyébe, különben hősünk nem kapaszkodik meg sehol sem – sem a platformok szélében, sem a lelógó láncokban. Pedig hát a Tarzantól ellesett tudására feltétlenül szükség van, méghozzá nem is kevésszer. Lovagunk mozgása amúgy igazán kifinomult, mégis egyszerű őt irányítani, s közben – a jelen trendnek megfelelően – magunk igazíthatjuk be a kamerát, ahol szükséges.

A játék szerencsére életeket nem számol (úgy azért igen durva lenne), s nagyon király mentésrendszer gondoskodik a folyamatos szórakozásról. Nemcsak ellenőrzési pontok vannak igen sűrűn (azaz meghalás esetén minimális mennyiségű dolgot kell újra elvégeznünk), hanem még a mentéseink is ellenőrzési pontként funkcionálnak – ergo annál sosem kerülhetünk hátrébb, mint ahol már mentettünk. (Bizonyos esetekben ez a szisztéma már "túlságosan is jó", mert hát akad néhány időzített feladat, amit elrontva és utána állást mentve, az a mentés használhatatlanná válik, és tölthetjük vissza az előzőt...)

Úgy tűnik tehát, a régi alkotógárda nemcsak az interaktív rajzfilmekhez ért, de a modern játékok világában is tudja, mitől döglik a légy. Dirk immár úgy ugrál, ahogy mi "fütyülünk", ám ennek ellenére ismét egy rajzfilmet nézhetünk végig – ezzel remélem kellően illusztráltam a grafikát. Lehet ugyan kukacoskodni mondjuk a real time árnyékok hiánya miatt, de igazából nem hiányzik semmi az összképből. Vonatkozik ez arra is, hogy a Dragon's Lair eredeti verziója attól is hasonlított egy Disney-rajzfilmhez, hogy minden jelenethez oda illő zenei aláfestés tartozott, s a karakterek hangjain kívül tipikus hangeffektusok kísérték minden jelentősebb eseményt, ezzel is jelezve a veszélyt. Don Bluth nagy hangsúlyt fektetett arra, hogy ez ismét így legyen. A legnagyobb dicséret talán így hangzik: a Dragon's Lair 3D sokkal több, mint egy nosztalgiajáték.

V. Z.
vzoli@ipma.hu

DIRK, A LEGENDA

Az eredeti Dragon's Lair alapötlete Rick Dyer agyából pattant ki, aki a néhai Disney-animátor, Don Bluth egyik rajzfilmjét (The Secret of Nimh) nézve elhatározta: olyan animációt akar látni egy játékban, mint a mozivásznon. A technikai hátteret az 1982-ben forradalmian új CD-technológia adta, úgyhogy a feltaláló elment Gary Goldmanhez Don Bluth stúdiójába, és előadta az alapkoncepciót. Don Bluth maga is fantáziát látott a dologban, s rohamléptekben összehozták a játékot – siettek, hogy elkészüljön az 1983-as Chicago Game Showra. Az ügyetlen lovag sikere elképesztő volt, kígyóztak a sorok, hogy megcsodálhassák az automatát. El lehet képzelni, milyen vihart kavart ez a játék akkor, amikor még olyan sztárok voltak a játéktermekben, mint a Pac-Man. Sokáig szó sem lehetett számítógépes vagy konzolos átiratokról. Noha C64-re, NES-re, SNES-re és sok más platformra is jelentek meg Dragon's Lair-játékok, az első rajzfilmhez hasonló élményt az Amiga- vagy PC-s átiratok jelentették, ámbár a rajzfilm erőteljesen szaggatott volt, hiszen a rengeteg töltögetési idő mellett még a floppykat is igen sűrűn cserélgetni kellett. (Igazi CD-s változat a Commodore rég elfelejtett CD-s masinájára, a CDTV-re jött ki úttörőként, amit a 3DO és Sega CD változatok követtek, illetve természetesen PC CD-ROM sem maradt ki. Legutóbb DVD-formátumban adták ki (a második részt úgyszintén) 1998-ban, amiről aztán az új generációs konzolok megjelenésével most lefújták a port, s újabban mint Xbox/PS2-játékként férhetünk hozzá – most már egészen mérsékelt áron.



MELLETTE	PEREPUTTY	ÖSSZETEVŐK	ÍTÉLET
■ Totál eredeti Dragon's Lair-atmoszféra ■ Jó arányban elrendezett platform és akciórészek ■ Érdekes jutalomképességek	■ Dragon's Lair 3D *Ubi Soft* ■ Blinx: The Time Sweeper *Microsoft* ■ Ty the Tasmanian Tiger *Electronic Arts*	GRAFIKA 89 HANG 95 SZAVATOSSÁG 70	87
ELLENE			
■ Dirk nehezen mászik létrát ■ Nem látni jól az amulettek ikonját ■ Egy-két pálya irtózatosan bosszantó	1 játékos NTSC	WWW.DRAGONSLAIR3D.COM	



↗ Alapos rendet tett a harci gömbvillám



↗ Ennek az izgatott közönségnek muszáj bemutatnom egy hatásos trükköt!

■ Dynasty Warriors Light

MYSTIC HEROES

TÍPUS AKCIÓ **KIADÓ/FEJLESZTŐ** KOEI **MEGJELENÉS** 2002.11.26. **NTSC (PS2)** 2002.12.13. **PAL (GC)**

Amikor a 2002 tavaszán megjelent, GC-s japán verzió alapján megtudtuk az első információkat a Mystic Heroesról, már nem volt túl nehéz feladat helyére rakni a programot. A Koei nagysikerű sorozatának, a Dynasty Warriorsnak egyfajta elferdítéséről van szó, megőrizvén, de azért egy kicsit átalakítván az abban megismert játékmenet. A hack'n'slash stílus tökéletes megtestesítőjéről van szó ebben az esetben is: emberkénkkel ide-oda kolbászolunk a pályákon és százszámra (ami jelen esetben talán kicsit alá is becsüli a tényleges mennyiséget) gyilkoljuk le az ellenfeleket. A DW-hez képest elsősorban a játék alapjául szolgáló világ változott meg – a Mystic Heroesnak ugyanis semmi köze a Három Királyság régi kínai mitoszokon alapuló történetéhez, ez ugyanis egy érdekes és szép, noha nem túl bonyolult fantasy világ. Különösebb meglepetést még az sem okozott, hogy a kezdetekben csak GC-n futó projektet a későbbiekben átültették (apróbb változtatásokkal) PS2-re is, lévén a multiplatformosítás egyet jelent a megtöbbszörözött árbevétellel.

A történet szerint, réges-régen, egy csak legendákban létező világban a Misztikus Hősök elhozták a békét a földnek. Derékba törték a könyörtelen Kang császár Cyrus nevű fiának a világ meghódítására irányuló törekvéseit, Kangot és gonosz feleségét, Shevát pedig a Hoshin hegy börtönébe vetették. A béke azonban tiszavirág-életűnek bizonyult. Az ellopott Sárkánygömb hatalmas erejét felhasználva a galád család kiszabadult a fogságból, és velük szökött két félelmetes tábornokuk, Kai és Grifon is. A varázsgömb birtokában és annak hatalmát bevetve, Kang felállította újabb ördögi hadseregét, a világot így ismét a pusztítás réme fenyegeti. Gen mester hívó szavára és parancsára a négy Misztikus Hős tehát még egyszer egyesíti erejét, hogy immáron egyszer s mindenkorra leszámoljanak a gonosszal.

A négyes tagjai közül kell tehát kiválasztanunk egy nekünk szimpatikus figurát. Az előre letárolt karakterekkel rendelkező fantasy játékok minden egyes alaptípusa megtalálható közöttük: Shiga a kötelezően szereplő, általános képességekkel bíró harcos; a Lani nevű lányka a legerősebb varázserővel bír; Tai erős és jól varázsol, de nagyon lassú; Naja erős és villámgyors, varázslásban viszont nála nagyobbat alkothatunk egy sima Rodolfó bűvészdobozzal felszerelkezve is. Amúgy olyan iszonyatos különbségeket nem fogunk köztük tapasztalni, de legalább arra odafigyeltek, hogy egy hangyányit másképp alakul a történetük. Noha négy megnyitható karakter is szerepel a játékban (Captain Dax, Mirah, Raja és Kai), őket nem veszézném ki részletesebben, mert velük nem vihetjük végig a sztorit.

Történetmódban nyolc nagyobb fejezeten kell keresztülverekednünk magunkat (mindegyik három, rövidebb pályára van osztva). Minden rövid szakasz előtt egy kurta eligazítást kapunk, már ha egyáltalán eligazításnak lehet nevezni azt, hogy pár mondatban elregélik a történetet és megnézhetjük a reánk váró terület sematikus térképét. Csata közben pusztán két dologra kell figyelnünk: az egyik az életerőnk, a másik a mágiánk mércéje. Utóbbi gyorsabban az ellenfelek fegyverrel való csapkodásából, illetve lassabban egy védekező gombkombináció használatával állítható vissza. Minden szakaszon lesz egy pályavégi főellenség, akit kinyiffantva átjuthatunk a következő pályára. Az egyes fejezetek végén pedig szembe kerülünk magukkal az éppen aktuális főgonoszokkal, melyeknek egy-egy egész pályát szenteltek. Nem kötelező minden egyes, a pályán lévő ellenfelet kiirtani és töviről-hegyire bejárni a terület minden négyzetcentiméterét (pusztán a főellenségek





↘ Aria hógolyói nem annyira ártalmatlanok...



↘ ...ugyanis alaposan lehűtik a harci kedvünket!



↗ Valahol ott vagyok középen



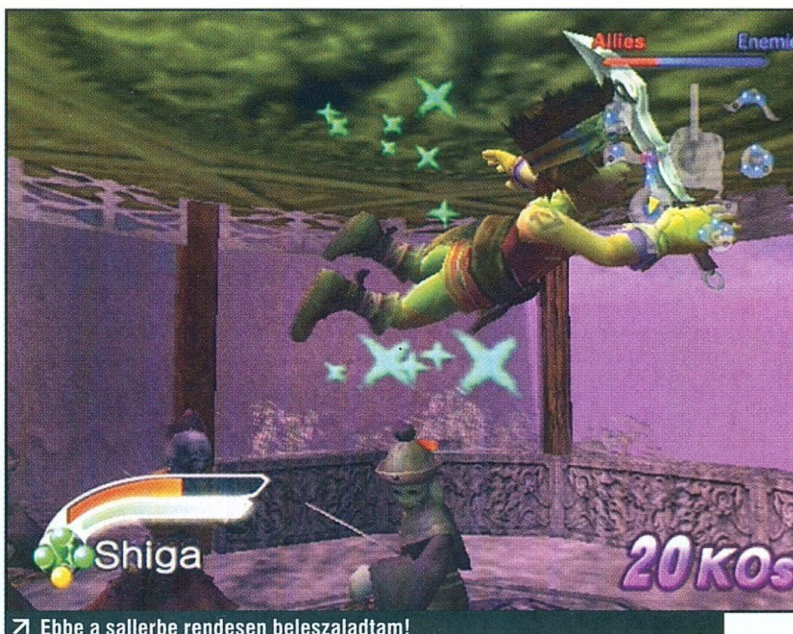
↗ Salto Mortale – Lani előadásában



↗ Két legyet egy csapásra!



↗ A hülye statiszták eltakarják a képet



↗ Ebbe a sallerbe rendesen beleszaladtam!

legyőzésével is továbbléphetünk) – de két okból is melegen ajánlott. Egyrészt minél többbet harcolunk, annál jobban feltápolhatjuk a karakterünket, másrészt mindenfelé elszórva (többek közt korsók és ládák belsejében) különböző power-upokra és rúnákra (varázstekercsekre) bukkanhatunk. Előbbiek egy-egy tulajdonságunkat növelik meg időszakosan (mágia, védelem, támadás, sebesség stb.) vagy véglegesen, netán némi életerőt adnak vissza.

A Mystic Heroes világában a fellelt rúnák jelentik a varázslás tudományának alapját (és mint ahogyan az mindjárt kiderül, a négyes szám is bír némi misztikával). Csata közben négyféle varázslatot használhatunk, melyeket minden egyes pálya előtt, az eligazításnál tárazhatunk be, a rendelkezésünkre álló varázstekercsekből kettőt kiválasztva és azokat összekombinálva. A tekercseken túlnyomórészt négy varázslat szerepel, méghozzá négyféle szférából (tűz, jég, szél és villám). Elvileg minden tekercsen megvan a helye a négyféle varázslatnak, de van amelyen nem szerepel mindegyik, hanem csak három, netán kettő (de ezek általában magasabb szintűek). Akadnak plusszal jelölt tekercsek is, ezek az erősebb varázslatokat tartalmazzák. Olyan rúna is fellelhető, melyet használva az adott varázslatai mellett még megnöveli némely tulajdonságunkat is. Szóval a két kiválasztott tekercs varázslatait kombináljuk egymással – végül mindegyikről az marad betárazva, amelyiket beállítjuk és karakterünk éppen használni képes. (Csak olvasva tűnik ilyen bonyolultnak a dolog, játék közben már jóval egyszerűbb lesz.) Furcsa – bár a Dynasty Warriors-felmenőktől nem idegen – megoldás, hogyha egy másik szereplővel is nekiugrunk a játéknak, az addig megtalált rúnáink már a kezdetektől használhatóak lesznek.

A sztori-mód mellett három másik játéktipusról érdemes említést tennünk. Az első a Survival-mód, melyben mind a nyolc karakterrel lehetünk, célunk a pályán található összes ellenfél kinyírása (ebben nekem már a könnyű fokozat is elég nehéznek tűnt). A Mission-módban apróbb feladatokat kapunk (vigyünk be 10 találatot, időre öljük meg az összes ellenfelet stb.). Ezek is csak olvasva tűnnek egyszerűnek… Többjátékos játszma választása esetén hétféle küzdelemsorozatban vehetünk részt, melyek közt kooperatív és egymás elleni csaták egyaránt helyet kaptak (a játék osztott képernyős módokat használ, akár négy játékosig, persze ehhez PS2-n multitap is szükségeltetik).

Hiba azért bőven akad a játékban. Kezdjük avval, hogy a sztori, mint történet nem egy nagy durranás – tulajdonképpen alig kapunk valami információt, mindig lezúzzuk a főellenfelet, akinek valami baja van velünk, aztán annyi. Ez a fantasy környezet eleve jóval kötetlenebb, mint egy emberi világ, így nagy hangsúlyt kaphattak volna az egyes mágiák és a fejlődési rendszer. Utóbbi még úgy-ahogy elmegy, de az előbbivel azért van gond. Hiába a négy szféra, a tekercsek változatossága és viszonylagosan magas száma (80-100 körül lehet összesen), ha egyszer az elsüthető varázslatok nagy része szinte csak a speciális effektus megjelenítésében különbözik egymástól, a hatásaik közé pedig nem lehet éles határvonalat húzni. (Ezen persze az egyes szfératipusokat értem, nem a varázstámadások fajtáit.) Az AI egyik nagy hibájának tartom, hogy egy gyorsabb harcossal könnyedén bevihetünk akár egy nagyobb ellenfélnek is 20-30 találatot, pusztán az ütés gomb folyamatos nyomkodásával, amíg az felpattanna a földről (ez hatványozottan igaz, ha mondjuk egy fal miatt nem tudjuk még véletlenül sem az ütéstávunkon kívülre elrugdalni). Ezekkel a hibákkal Mystic Heroes gyakorlatilag egy szimpla beat 'em upjátékká alacsonyodott le. Igaz, hogy annak viszont kifejezetten jó! A játékmenet nagyon pörgős, gondolkodnunk pedig végképp nem kell – az összes stratégiázásunk abban merül ki, hogy ne húzzunk magunkra a kellőnél több ellenfelet. A környezetre azért nem aggatnám az elragadóan bájos jelzőt (a DW3 fényévekkel szebb volt), de a nagyméretű karakterek stílusosak és igen részletesek (különösen az átvezető, renderelt animációkban is). A varázslatok elsütése közben látható speciális effektusok látványosak, nagyméretűek és szinpompásak. Az angolszász online szaksajtó ugyan nagyon lehúzta a szinkronokat, de szerintem kissé túldramatizálták a dolgot (egyébként is: az eredetinél jobb szinkront csakis és kizárólag magyarul lehet csinálni) – nincs különösebb baj sem ezzel, sem a hangeffektusokkal. A PS2-változatban pedig még kódokat is kapunk (a Survival-módban), melyekkel egy on-line ranglistára iratkozhatunk fel. Én speciel élveztem ezt a nagyüzemi népirtást, csak azt sajnálom nagyon, hogy bőven lehetett volna több is ez a játék – ebben a formában kissé felületesnek tűnik.

Kozi
kozi@ipma.hu

VARÁZS-GARÁZS

Minél többször használunk egy adott varázstámadás-típust, annál jártasabbak leszünk benne. A négyféle varázslat ugyanennyi szférából kerülhet ki (szél, jég, villám és tűz). Mindegyik karakternek van egy természetes alapeleme, amelyet előszeretettel használ (testvériesen elosztva, azaz egy elemre két karakter jut) – ez azt jelenti, hogy könnyebben tanulja meg és használja a saját szférájába eső varázsigéket. A szél igéi gyengék, de gyorsak és egy időre harcképtelenné, zavarttá teszik az ellenfeleket. A jégvarázslatok lassúak, de megvan az az előnyük, hogy rövid időre a fagyott víz börtönébe zárják a célpontot, aki addig szabadon csépelhető. A villámvarázslatok a leggyorsabbak, és a többivel ellentétben a tereptárgyakat is hellyel-közzel kikerülik, ezenkívül sokkolják az eltalált lényt. A tűz mágiája erős, átlagos sebességű és az a jó tulajdonsága is megvan, hogy az eltalált ellenfél pár másodpercre lángra kap (ez idő alatt pedig folyamatosan sérül).

DIRECT SPELL: Egy, viszonylag közeli ellenfélre ható varázstámadás, többféle használati móddal. Amikor simán elsütjük, karakterünk maga elé lő egy töltetet, amely az eltalált ellenfélre fejti ki hatását. Ha ugrás közben használjuk, kismértékben megnövelhetjük a hatótávolságát, ezen kívül egy kombó közben is elsüthető. Sokszor alkalmazott támadási forma.

TARGET SPELL: Hosszabb gombnyomásra aktiválható, a kameranézet átvált első személybe és egy szálkereszten keresztül célozhatjuk meg ellenfeleinket. Amellett, hogy több ellenfélre is hat, még a hatótávolsága is nagy. A legnagyobb gond az vele, hogy a célzás viszonylag időigényes, és ha eközben bekapunk egy nyílvesszőt vagy ránk ver egyet valaki, azonnal visszaváltunk normál módba.

SWORD SPELL: Ezt használva az éppen aktuális varázslattal kombináljuk a fegyverünk erejét. Alkalmazhatjuk úgy is, mint a szimpla kardcsapás(oka)t, de ha a varázserőnk a maximumon van, átváltozhatunk dühöngő őrültté – ekkor a karakter vadul elkezd csapkodni maga körül felturbózott fegyverével, nekünk csak irányba kell állítani. Ha kiütöttek és ezt használva pattanunk fel, rögtön üthetünk is egyet.

JUMP SPELL: Amellett, hogy látványos, nagy távolságra és területre hat, és egyben a legerősebb varázslatfajta is (természetesen a legtöbb varázspontba is ez kerül). Nevéből adódóan végrehajtásához fel kell ugranunk a levegőbe, eztán a környéken lévő összes ellenfelet ledarálja. Nagyon hasznos, ha sokan vesznek minket körbe (szinte csak ilyen szituációval találkozunk) használjuk egészséggel, csak vigyázzunk, mert társainkat is könnyen megsebezheti.

MELLETTE

- Egy percre sem lankadhat a figyelmünk
- Látványosak a speckó effektek
- Minden szempontból kidolgozott karakterek

ELLENE

- Hát sok ész nem kell hozzá!
- Többet is ki lehetett volna hozni belőle
- Helyenként tökhülye az AI

PEREPUTTY

- DW3 Xtreme Legends
  Koei
- Dynasty Warriors 3
  Koei
- Mystic Heroes
  Koei

4 játékos NTSC

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	76
HANG	70
SZAVATOSSÁG	75

WWW.KOEIGAMES.COM

ÍTÉLET

74



↗ Karitatív alapon kilőlek, mielőtt nekimész annak a toronyháznak



↗ A tengeralattjárót megtanítjuk „tenger alatt járni"





■ Egy szomorú jövőkép tökéletes víziója

BATTLE ENGINE AQUILA

TÍPUS AKCIÓ **KIADÓ** INFOGRAMES **FEJLESZTŐ** LOST TOYS **MEGJELENÉS** 2003.01.22. **NTSC** 2003.02.28. **PAL**



Egyes emberek rossz szokása, hogy elhamarkodottan mondanak véleményt bizonyos dolgokról – sajnos néha én is így teszek. A Battle Engine Aquila esetében azonban szerencsére nem estem ebbe a hibába. Az első ránézésre bizony nem túl bizalomgerjesztő alkotásnak tűnő játék egy igazi gyöngyszem, az egyik legjobb (ha nem „A" legjobb) a kategóriáján belül. Az igazi mélysége és a készítők valódi szándéka csak jó pár órás játék után ütközik ki. Bátran állíthatom, hogy egy igen jól átgondolt és precíz forgatókönyv alapján elkészített játékról van szó.

Az alapszituáció egy korábban már ellőtt ötleten alapul. Kevin Costner Waterworld című filmje bár nem volt túlzottan sikeres (ez így nem pontos, inkább: marha nagy bukta volt), de maga a fikció egészen ötletes – és némileg elgondolkodtató – volt. A játékban a távoli Porrum naprendszer egyetlen lakható bolygóján, az Alliumon járunk. Lakói kísértetiesen hasonlítanak az emberekre (talán azok is), de nem csak külsejükben, hanem rossz szokásaikban is. Tudósaik előre megjósolták azt a környezeti katasztrófát, amivel a túlzott környezetszennyezés okozta üvegházhatás sújtotta a bolygót: a sarkköri jégsapkák elolvadtak, és a felszabaduló hatalmas víztömeg szinte teljesen elárasztotta a kontinenseket. A szárazon maradt földterületek megszerzéséért véres háború robbant ki a már korábban is ellenségeskedő déli Muspell és az északi Forseti erők között. A játékban Winter Hawk szerepében fogunk domboritani. A srác foglalkozását tekintve mechanikai zseni, egyébiránt pedig civil. A Forseti erők főparancsnokának kérésére természetesen hajlandó besegíteni a csatározásokba, feladata pedig a Forseti mérnökök legújabb harci masinájának, a Battle Engine Aquila-nak a „betörése" lesz.

A játékot igen nehéz egyetlen kategóriába besorolni. Stílusát tekintve a legpontosabb meghatározás a „küldetésorientált akciójáték lenne", de ez igazából szinte semmit sem árul el a játék valódi lényegéből. Ha nekivágunk, akkor egy igen fontos dolgot alaposan a fejünkbe kell vésni: a BEA nem szólójátéknak készült! Az, hogy megyünk előre a szupermasinánkkal és mindenkit ripityára aprítunk, itt bizony nem működik! Egyrészt kiderül, hogy nem is annyira szuper a mi masinánk, másrészt mi csak egy fogaskerék vagyunk egy óriási harci gépezetben. Egyedül semmit sem érünk, viszont nélkülünk sem megy a szekér. Minden küldetés előtt pontosan megkapjuk az utasításokat a teljesítendő feladatokat illetően. Ha időközben valami változás állt be a dolgok mikéntjében, akkor erről rádión keresztül kapunk újabb információkat. Sajnos a rádióüzenetek feliratozása igen hamar „leszalad" a kis üzenetablakban, de a pause menüben a „message log" pont alatt nyugodtan elolvashatjuk a küldetés összes addig lezajlott szövegelését. Egy dolog viszont biztos: ha nem a kiszabott feladatra koncentrálunk, akkor igen rövid idő alatt vége a játéknak és kezdhetjük újból az adott küldetést. Amelyek változatosak, már ha a „semmisítsd meg ezt, védd meg azt"-típus variációi annak mondhatók. Bizonyos esetekben konkrét feladatot kapunk, például légvédelmi tornyok szétlövését, tengeralattjáró elsüllyesztését, stb., és akadnak olyan küldetések, ahol egy vagy több Forseti egységet kell megvédenünk az ellenséges támadástól.

Ilyenkor persze nem tudhatjuk előre, hogy merről és milyen áldást kell majd semlegesítenünk, ezért nagyon oda kell figyelni a rádióüzenetekre. A kapott feladat megoldásában nem

↘ Seregeink a parton! Mehetünk Ryan közlegényért



↘ Na, innen sem jön több utánpótlás!



↘ Ellenséges csapatszállító hajó....volt





↗ Ezt az óriási gatlingot eleve nem egyszerű kilőni...


↗ ...aztán ráadásul kibújik belőle ez a lépegető micsoda is

sok segítséget kapunk a programtól – ez gyakorlatilag annyiban merül ki, hogy a megsemmisítendő célpontok egy vörös célkörrel vannak kiemelve képernyőn. A térkép majdhogynem használhatatlan: bár saját egységeinket kék pöttyel, az ellenségeseket pedig pirossal jelöli, viszont az égtájakat nem láthatjuk rajta. Ha jön egy üzenet, hogy bombázók támadnak délkeleti irányból, akkor keresgélhetjük a célpontokat a nagy képernyőn.

A Battle Engine Aquila egy új fegyver prototípusa, amely egyaránt használható a szárazföldön és a levegőben. A vizet viszont kimondottan nem kedveli, maximum „bokáig" gázolhatunk be vele a tengerbe. Ezt mondjuk nem igazán értem: a Forseti mérnökzsenik igazán gondolhattak volna arra a nem elhanyagolható tényre, hogy a bolygó jó 98%-át víz fedi... Harci masinánk a neki kijelölt közegben viszont egészen használható. Sajnos a levegőben csak korlátozott ideig tartózkodhatunk, egészen pontosan addig, amíg az energiánkból futja rá. Ezt a képernyő közepén látható célkör (HUD) bal oldalán levő csík jelzi, ha ez elfogy, akkor az Aquila átmegy vitorlázó üzemmódba, és teljességgel irányíthatatlanná válik. A földet érés előtt (akár kényszerű, akár szándékos) mindig használjuk a hajóra épített fékezőrakétát, mert egy rázós landolás bizony alaposan megviseli járművünket.

Lépegető módban háromféle, repülő módban kétféle fegyverzetet vagyunk képesek használni (ennyit tud ugyanis magával cipelni a masina). Egyes fegyverek célra tartanak (gépfegyverek, rakéták), de csak a képernyő közepén látható célzó körön belül. A többi fegyvernél (bombák, gránátok) viszont nekünk kell bohóckodnunk a megsemmisítendő ellenség célkeresztbe varázsolásával. A játék előre haladtával egyre több, különböző fegyverzettel felszerelt BE-ből válogathatunk (összesen ötféle lesz). Ez ugyebár amiatt szükséges, hogy az adott küldetéshez leginkább alkalmas fegyverzetet vigyük magunkkal – de hogy pontosan melyikre lesz majd szükségünk, az csak a csata megkezdése után fog kiderülni. Ha a választásunk rossznak bizonyult, akkor ne sajnáljuk újrakezdeni a missziót.

Ugyanezzel a dilemmával szembesülünk a segítőink kiválasztásakor is. Pár küldetés teljesítése után ugyanis megkapjuk a légierő támogatását, és kedvünkre kiválaszthatjuk a nekünk épp megfelelő légi fedezetet. Az itt szereplő három tiszt mindegyike kitűnő pilóta, és bizonyos területeken kiemelkedően teljesítenek. Lorenzo ezredes csapata a légi célpontok leküzdésében jeleskedik, Casbah főhadnagy bombázóraja pillanatok alatt leamortizál egy komplett tankhadosztályt vagy egy egész gyárkomplexumot, Fox hadnagy pedig az arany középutat képviseli, vagyis mindkét területen jó közepes teljesítményt nyújt. Társaink egyébként kimondottan jó szolgálatot tesznek a csata közben. Ha például Lorenzo ezredes támogatását választottuk, akkor az ellenséges vadászgépekkel és bombázókkal gyakorlatilag nem is nagyon kell foglalkoznunk, mert pillanatok alatt leamortizálják őket a fiúk. Ugyanez vonatkozik Casbah főhadnagyra a földi célpontok esetében, Foxra viszont oda kell figyelni, mert csapata nem minden esetben képes időben odaérni a veszélyesebb helyszínekre, ekkor viszont nekünk is be kell segíteni.

A BEA igazi varázsát az ütközetek lefolyása jelenti, mert a program mesterséges intelligenciája félelmetesen jól sikerült. Egy komplett háború kellős közepébe pottyanunk, ahol egységek százai küzdenek egymás ellen, a két fél összecsapása gyakorlatilag nélkülünk is zajlik, nekünk csak a gázosabb helyeken kell besegítenünk. Vegyük példaként a következő a helyzetet: a partraszálló csapatok előtt meg kell tisztítanunk egy kijelölt partszakaszt. A szállítóhajók már közelednek és rádión jelzik a pozíciójukat, mi pedig elindulunk tankcsapda-, és aknamentesíteni a terepet. A levegőből bombázva megritkítjuk a célpontokat, eztán leszállva, „gyalogosan" fejezzük be a takarítást. Mindeközben a szállítókat kísérő cirkáló ágyúzza a part felé nyomuló ellenséges tankcsapatokat, hogy azok a lehető legkevésbé zavarják a munkánkat. Persze az ellenség légiereje sem pihen: a szállítók vagy a cirkáló bombázásával foglalatoskodnak, esetleg közvetlen rakétatámadásokkal próbálnak meg feltartani minket. Amennyiben a takarítás sikerrel járt, és a szállítóhajókból már kiözönlöttek a szövetséges egységek, nekünk már szinte semmi további teendőnk sincs velük kapcsolatban – maguktól nyomulnak előre, és keresik az ellenséges egységeket. Mi pedig hamarosan kapunk egy újabb feladatot, de addig is saját belátásunk szerint apríthatjuk a szembenálló felet. Félelmetesen ki van találva az egész!

A játékban a harci járművek és repülők mellett igen fontos szerep jut a különféle épületeknek is. Hiába ritkítjuk az ellenséges tankcsapatot, ha egy kicsit hátrébb található gyárból folyamatosan özönlik az utánpótlás. Célszerű tehát az épületekkel kezdeni, és csak utána foglalkozni az egyes járművekkel. Az épületek csoportjába tartoznak még a különféle légvédelmi ágyúk és rakétaállomások. Ezek nagy része földi célpontokra is veszélyes és annyira kicsik, hogy elég nehéz őket felderíteni (nem árt őket minél hamarabb megsemmisíteni). A nagy vízterületnek köszönhetően nagy szerepet kapnak a különféle hadihajók, a szállító alkalmatosságok mellett akadnak rendesen úszó erődítmények is. Ez utóbbiaknak félelmetes a tűzerejük, ráadásul saját légvédelmi felszerelésük is van. Természetesen ezeket is meg lehet semmisíteni: kimondottan pofátlan megoldás, ha leszállunk rájuk, és onnan lőjük őket, amíg süllyedni nem kezdenek.

A grafika szépre sikerült, bár egy kicsit egyhangúnak tűnhet a sok küldetés darálása közben. A gép még a legtávolabbi tereprszakaszt is kirajzolja, így a levegőből az ott tartózkodó egységek mozgását is nyomon követhetjük. A harci járművek mellett gyalogos csapatok is vannak a játékban, bár az ő szerepük elhanyagolható a harmatgyenge tűzerejüknek köszönhetően. Ettől függetlenül ezek is szépen ki lettek dolgozva, és mókás, ahogyan az Aquila-ból nézelődve hangyarajnak tűnő csapat éppen egy ellenséges épületet rohamoz. Szinte beleszédül az ember, ha fel akarja mérni, hogy mennyi minden mozog a képernyőn. Több száz egység, épületek, robbanások (meg amit még kihagytam) – és csak igen extrém esetben fordul elő, hogy a képfrissítés egy pillanatra megakad. Ha ehhez hozzávesszük az egységeket irányító mesterséges intelligenciát, akkor azt kell mondanom, hogy nem volt semmi munka az egészet így összehozni. A játék hangjairól szintén csak pozitívan tudok nyilatkozni. A zene lendületes, és bár ismétlődőek a dallamok, de a csata hangulatát döbbenetesen jól kiegészítik. A hanghatások is a helyükön vannak, kitűnőek a robbanások és a különféle harci gépezetek is mind saját hangon zakatolnak el mellettünk. A rádióban pedig mindig szövegel valaki, egyszer épp segítséget kér, netán egy jól sikerült találatot konstatál.

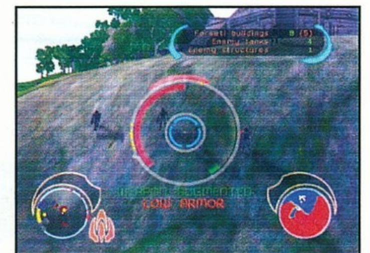
A Battle Engine Aquila persze nem egyedi darab, hiszen Xboxon már jelent meg hasonló jellegű játék. Megvannak ugyan a maga hibái, de a játékmenete magával ragadó, szóval aki szereti a háborús játékokat, az biztosan elégedett lesz vele.

SakmaN
sakman@ipma.hu









MELLETTE
- Döbbenetesen jó a háborús érzés
- A mesterséges intelligencia kitűnő
- Nagyon jól kezelhető

ELLENE
- Nincs hálózatos támogatás
- Igen ritkán, de lelassul
- A térkép szinte használhatatlan

PEREPUTTY
- Battle Engine Aquila *Infogrames*
- Gunmetal *Rage*
- Robotech: Battlecry *TDK*

1-2 játékos PAL WWW.LOSTTOYS.COM/BATTLEENGINE

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	84
HANG	87
SZAVATOSSÁG	80

ÍTÉLET
84



↗ Bocsi! Hidd el, jobban fáj nekem, mint neked...









■ Csúcstechnológiával az őslényekért

JURASSIC PARK OPERATION GENESIS

TÍPUS STRATÉGIA **KIADÓ** UNIVERSAL GAMES **FEJLESZTŐ** BLUE TONGUE **MEGJELENÉS** 2003.03.26. **NTSC** 2003.03.21. **PAL**

Ki tudja már, hogy Michael Crichton könyvének, illetve az ebből készült, Spielberg által összehozott filmeknek hányadik adaptációja a Jurassic Park: Operation Genesis. Ezek természetszerűleg a film sikerét próbálták meglovagolni, több-kevesebb sikerrel. Miután nekem a második Jurassic Park se nagyon nyerte el a tetszésemet (a harmadikat inkább ki is hagytam), meglehetős távolságtartással fogadtam e játékot. Ám miután kiderült, hogy itt nem a dinók halomra ölése (amúgy „turokosan"), hanem magának a parknak a felépítése, az őslények előállítása, és a nagyközönség számára a lehető leglátványosabban történő bemutatása lesz a cél (amolyan Theme Park-szerűen), egyből csökkent bennem az ellenérzés a játék iránt. Feladatunk az lesz, hogy egy géntechnikai mamutcég kutatókapacitásával a hátunk mögött, „egy maréknyi dollárból", jól prosperáló, jura és kréta kori faunát bemutató szórakoztatóközpontot hozzunk létre és irányítsunk.

Kezdetben ki kell választanunk, hogy milyen szigeten is szeretnénk létrehozni a kis hüllőbirodalmunkat. Beállíthatjuk a sziget méretét, a hegyek, a folyók és az erdős területek mennyiségét. Célszerű sok síkságot és kevés hegységet beállítani, hogy könnyebben építkezhessünk. Nem árt, ha sűrűn akadnak folyók is, mert így az itatók kialakításáról nem nekünk kell majd gondoskodni. A méret pedig legyen minél nagyobb – ha minden fajt be akarunk mutatni, akkor szükségünk lesz a helyre. Ezek elvégzése után ott találjuk magunkat a szigeten, 60.000 zöldhasúval a zsebünkben – és már csak rajtunk áll, hogy mit hozunk ki belőle. A pénzzel óvatosan bánjunk: bár arra elég, hogy beindítsuk a parkot, eleinte szerényen szabad csak belőle költeni.

A lehetőségeinket a legjobban talán úgy lehet szemléltetni, ha szépen végigkocogunk a fontosabb menüpontokon. Kezdjük a Build-menüvel:

Paths: A látogatók csak az előre lefektetett úton hajlandóak mozogni – szerencsé(jük)re. Ezekre néhol célszerű pihenőpadot és szemeteskukát elhelyezni. A látogatók nem szeretik a zsákutcákat, tehát mindent, amit meg akarunk nekik mutatni, olyan út mellé rakjunk, ami vezet is valahová!

Cleaner Station: A takarítók állomása, szükség lesz rájuk. Az elején elég belőlük egy, és persze ne felejtsünk az épületbe munkásokat felvenni!

Attractions: Olyan látványosságok, mint a kilátó vagy a hőlégballon, melyek segítségével a közönség jobban megfigyelheti különböző szauruszainkat.

Environment: A tájat alakíthatjuk vele kényünkre-kedvünkre. Nem kifejezetten olcsó mulatság például a fásítás, ehelyett próbáljuk inkább magát a generálást jól eltalálni.

Amenities: Itt találhatóak azok a dolgok, melyek a látogatók komfortérzetéért felelősek. A kajáldák, a WC-k és a parkbejárat kötelezőek, később a többi is hasznos lehet.

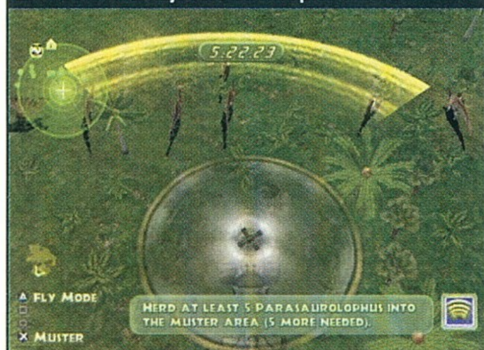
Destroy: Ha valamire nincs szükségünk, ezzel az opcióval törölhetjük, és még némi pénzt is kapunk a bontás után maradó cuccért. Használatban lévő épületet – ha nem muszáj – ne bontsunk le, a látogatók ugyanis nem kimondottan szeretik, ha például a WC-n ülve kihúzzák alóluk a világot jelentő deszkát.

Dinosaurs: Itt található minden, ami a dinók keltetéséhez, etetéséhez és ahhoz szükséges, hogy karom és agyartávolságon kívül tartsuk őket a kedves látogatóktól.

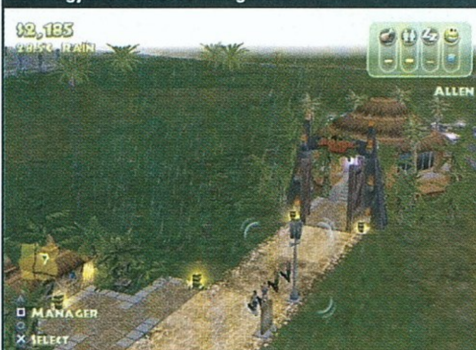
Security: A parkőrök és az ő munkájukat – ami a dinók egészségének felügyeléséből, bemutató területek közötti mozgatásukból és persze féken tartásukból áll – megkönnyítő létesítmények találhatóak itt.

A Reports-nál szempontokra bontva olvashatjuk ténykedésünk értékelését. Ha mindent jól csinálunk, akkor sem szükségünk, sem időnk nem lesz rá, hogy ezekre figyeljünk. Teljesítménymutatónak bőven elég a – bal felső sarokban látható – megszerzett csillagok száma, a látogatók hangulata, no és természetesen a bankszámlánk.

A Research-nél adhatunk munkát a rendelkezésünkre álló kutatóbrigádnak. Kifejleszthetünk velük új látványosságokat, fosszíliakitermelési metódust vagy akár ellenszereket a dinoszauruszok betegségeire. Nagyon sokoldalú egy banda ez – persze mint minden, a fejlesztés is pénzbe kerül.



↘ A Bodri márkájú terelőhelikopter akcióban



↘ Megjöttek az első látogatók!



↘ Ha fosszíliák helyett ezüstöt találunk, az se baj!



A bolond allosaurus kispárnának használja a megölt tehenet...







Az allosaurus elszabadult, a látogatók villámgyorsan eltűnnek a környékről

A Dinosaurs ponban foglalkozhatunk fosszília (ebből tudunk dinó-géneket előállítani) keresésével, vételével és eladásával/feldolgozásával foglalkozni. A dinoszauruszok enciklopédiája, és az általunk kutatott dinoszaurusz-fajok „készültségi állapota". Ugyanis egy állatot előállíthatunk már akkortól is, hogy csupán a géntérképének 50%-át ismerjük. Ám az ebben az ismertségi állapotban létrehozott állat várható élettartama sokkal kisebb, és a betegségekkel szemben sokkal kevésbé ellenálló, mint az, melyet a teljes génkészlet ismeretében hozunk létre. Tehát ha egy fajt be szeretnénk mutatni a parkunkban, annak fosszíliáit addig keressük és vásároljuk, amíg meg nem szerezzük a teljes génkészletét.

A kezdetekkor még sok mindenre nincs meg a lehetőségünk. Annyi pénzünk lesz, hogy kialakítsunk egy kifutót és lerakjunk egy keltetőt (lehetőleg külön elkerítve). A kifutót lássuk el egy vagy két nézelődő hellyel, ugyanis a vendégek igényesek, nem szeretik a biztonsági kerítés résein keresztül tanulmányozni a dinoszauruszokat, hanem erre külön kialakított hely kell nekik, lehetőleg távcsővel – sőt ezért fizetni is hajlandók (mondjuk nem túl sokat). Ha nem találnak ilyen helyet a kifutón, akkor olyan mintha nem is lenne a parkban egy dinó sem – a látogatók pedig csalódottan távoznak. A kifutóban legyen egy etetőhely is, célszerű, ha a megfigyelőhelyek erre néznek, így biztosan láthat dinót a nagyérdemű. Vegyünk feltétlen egy ranger bázist, mert a dinoszauruszok pakolásához szükség lesz rájuk. A kifutónkat fussa körül egy út, melynek másik oldalán elhelyezhetünk 2-2 illemhelyet és büfét (a kétféle épületet lehetőleg ne egymás mellé rakjuk, hacsak nem Szalmon Ella a séf a büfében), ám hagyjunk helyet a később felépítendő kifutóknak, illetve látványosságoknak. Keltessünk ki négyet a választható kistermetű növényevő őslényből. Pakoljuk be őket a kifutóba, rakjuk le a bejáratot és jöhet is a helybeli gazdasági miniszter, hogy nemzetiszín szalagot vagdaljon. Nőni fog a GDP, megnyitottunk.

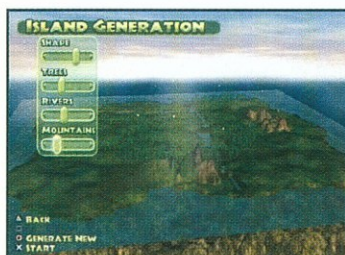
Hogy ne legyen egyszerű a dolgunk, a látogatók négy fajtájához lesz szerencsénk: Mr./Ms. Átlag – ő az akinek nem lesz nehéz megfelelni. Mindenevő és mindent megnéz, csak érdekes legyen. Vérszomj Jóska – ő a ragadozókat kedveli. Főleg a préda szétmarcangolása közben szereti megfigyelni kedvenceit, s ha az a préda egy növényevő dinó, akkor érzi a mennyekben magát. Ám a rémületből és a borzongásból még neki is megárt a sok(k), a kicsiny biztonságot nyújtó kerítésen átugró velociraptor látványa már neki is erős, és vadul megpróbál elmenekülni a parkból, amit persze a raptor csak egy ebéd előtti fogócskaként él meg. Pacifista – a veszélytelen növényevők nagy kedvelője és akkor igazán boldog, ha a naplementével a háttérben a szerelmes brachioszaurusz pár nyaka szív alakot formáz (sóhaj). Dinóbolond – azt szereti, ha minél több fajt figyelhet meg, ezek bemutatása „autentikus". Totál mániákus, a salátát is csak akkor eszi meg a büfében, ha Paleo Salátaként adjuk.

Ebből leszűrhető, hogy eleinte nem igazán tudunk minden egyes látogató elvárásának megfelelni, ám később feltétlen erre törekedjünk. Legyenek békés növényevőket bemutató, és vérszomjas ragadozókkal teli kifutóink is. Ha az előbbi melletti büfében Fun Fries, míg az utóbbi mellettiben Thrillin' Chilli kapható, akkor a pacifisták és a vérszomjasok is elégedettek lesznek a parkunkkal. A maradék két csoportot a változatossággal és a hitelességgel tehetjük elégedetté, tehát ha a lehető legtöbb dinót mutatjuk meg nekik, és a növényevőkre néző kilátó nem a Thrill Platform nevet viseli, akkor velük se lesz gond.

Persze, hogy idáig eljussunk, hosszú út vezet. Dinoszaurusz-betegségek, időjárási viszontagságok és – ha nem vagyunk elég óvatosak – dinószökések nehezítik a dolgunkat. Ráadásul, ahogy egyre népszerűbb a park, egyre több látogatónk lesz – és ha már a park alapjainak lerakásánál nem gondolunk erre, bizony nagyobb átalakításokra is szükség lehet, ami alatt akár ideiglenesen be is kell zárnunk a parkot. Ügyeljünk arra, hogy az adott fajt mindig a megfelelő környezetben mutassuk be. Ez alatt nemcsak azt értem, hogy a növényevőket ne próbáljuk meg rászoktatni a kecskehúsra, hanem azt is, hogy a nagyobb ragadozók bemutatása előtt fejlesszük ki azokat a biztonsági eszközöket, melyekkel féken tarthatóak (lásd: velociraptor esete a gyenge kerítéssel). A betegségekre is célszerű komolyan odafigyelni. Ugyis minden fontos történésről üzenetet kapunk, így egy állat betegségét még azelőtt kezelhetjük, mielőtt az egész csorda elkapja. Érdemes minél előbb kifejleszteni az összes vakcinát és a keltetésnél történő immunizálást, így az ezután kikelt állatoknál már nem lesz gondunk a betegségekkel. Figyeljünk arra is, hogy egy nagyobb trauma esetén kómás állapotba kerülhet a dinó, ilyenkor siessünk oda egy rangerrel és élesszük újra. Eleinte rá leszünk szorulva arra, hogy nem a teljes génállomány ismeretében készült állatokkal dolgozzunk, ám törekedjünk rá, hogy minden bemutatott faj 100%-os génállományból készüljön, mert így az élettartama akár a nyolc-tízszeresére is nőhet (hat hónap helyett négy év – nem mindegy, főleg hogy egy példány keltetése 4-5.000 dollárba is belekerülhet). A dinoszauruszok látványosságuk szerint osztályokba vannak sorolva. Az apró Dryosaurus egy, míg a jó öreg T-Rex ötcsillagos bestia. Minél több csillagot ér egy fajta, a nézők annál inkább kíváncsiak rá, és annál elégedettebbek, ha lehetőségük van a megfigyelésére. Tehát a kezdeti fosszílialelőhely kimerülése után, olyat válasszunk a lehetőségek közül, ahol található ötcsillagos faj maradványa.

Kis odafigyeléssel, megfelelő tervezéssel és némi türelemmel kialakíthatjuk az anyacég vágyálmát, egy ötcsillagos szórakoztatóparkot. Ami igencsak látványos, a nézelődő tömeggel, a bambán legelésző növényevőkkel és a koncon üvöltözve marakodó ragadozókkal. A Blue Tongue fejlesztői minden szempontból igényes és roppantul szórakoztató játékot hoztak össze. Még minijátékokkal is ellátták a játékosokat, amelyek tulajdonképpen magában a nagyjátékban is megtalálhatóak (dinófotózás, megvadult ragadozók kilövése, terelés), ám itt önálló feladatként kapjuk ezeket. Persze az igazi szórakozás a parképítés, aminek akár többször is érdemes nekivágni. Tapasztalatom szerint egy parkon belül lehetetlen az összes fajt bemutatni, és ha az emberben él a Pokémon-mentalitás (Gyűjtsd össze mindet!), akkor bizony 2-3 fullextrás parkig meg sem áll…

Draco
draco@chello.hu





MELLETTE	PEREPUTTY	ÖSSZETEVŐK	ÍTÉLET
Folyamatosan van valami tennivalónk Sokféle fejlesztenivaló Az egész alaptéma nagyon jó	JP: Operation Genesis *Universal* Theme Park *Electronic Arts*	GRAFIKA 86 HANG 82 SZAVATOSSÁG 90	88
ELLENE			
A látogatók MI-je nem a legtökéletesebb	1 játékos	NTSC	WWW.VUGAMES.COM



↗ Kevés híja volt, hogy lukra nem futottam...



↗ Jaj, de guszta langusztal! (A többi meg mind megúszta...)

■ Szlalom a csirkelábak és az egérfogók között

MICRO MACHINES

TÍPUS VERSENY **KIADÓ/FEJLESZTŐ** INFOGRAMES **MEGJELENÉS** 2002.11.08. **[PS2, XBOX]** 2003.01.17. **[GC] PAL**

Eme játék alapja egy régi, de azóta sokszor felhasznált és lemásolt ötlet, ami két, önmagában is sikeres elemet kombinál össze egy szórakoztató egésszé. A főszereplőinek választott apró járműmodellek a többségükben hímnemű játékosoknak a gyerekkor részét jelentik, és ezek valós méretarányban, egy lakás, kert helyszínein versenyezve már eleve magukban hordoznak egy jó adag vidámságot. Erre pedig már csak egy lapátnyi grafikai humort kell rátenni, hogy előttünk álljon egy Micro Machines játék. Azaz egy hamisítatlan sikerjáték – melyet korábban minden platformra és több alkalommal is megjelentetett a Codemasters. Noha némi várakozás után, de nem maradhattak ki az új konzolgeneráció készülékei sem, igaz, a kiadó immár az Infogrames. A számozással, alcímezéssel talán éppen ezért nem is bajlódtak: egyszerűen újrakezdték és Micro Machinesnek keresztelték a játékot.

A név korántsem jelenti azt, hogy a játékban is visszatértek volna a gyökerekhez. Az első MM programok felülnézeti, 2D-s ábrázolása képtelen lenne megfelelni a mai elvárásoknak, s a konzolok képességei is bőségesen elegendők nem csak a külső kamerás 3D-nézet megvalósításához, de a részleteiben animált háttér megjelenítéséhez is. Az aprócska masinák típusválasztéka pedig nem áll meg a négykerekű járműveknél, a sofőrök motorok és csónakok kormányánál ülve is összecsapnak egymással.

A sokféleség nemcsak a járművek külalakjában mutatkozik meg, de még az egyes karakterekhez tartozó járgányok is eltérő tulajdonságokkal bírnak. Ezek nem markáns különbségek, nem kerül leküzdhetetlen hátrányba a játékos egyik karakter választásával sem, de a győzelemhez ki kell tapasztalnia az adott járgány trükkjeit. Például Callaghant, a rendőrt választva, viszonylag könnyen pályán tartható járműparkot kap a játékos, azonban a gyorsulásuk és végsebességük már korántsem kiemelkedő, így a jó helyezéshez be kell magolni a pályákat és muszáj az ideális íveken maradni.

A program egyébként sem díjazza a kijelölt, és szélesnek csak az aprócska masinákhoz viszonyítva (no meg erős jóindulattal) nevezhető pálya elhagyását. Néhány centis félremászkálásnál csupán egy zöld felkiáltójellel figyelmeztet, jobban eltávolodva viszont pirosra vált a jelzés, és egy pukkanás után a játékos ott találja magát, ahol utoljára a pályán haladt. A rövidítési kísérletekre, kanyarok levágására persze azonnal a visszadobás a válasz, s ilyenkor lehet rendesen kapaszkodni a mezőny után, mert a gépi ellenfelek ha nem is tökéletesen, de igen kevés hibával és gyorsan róják köreiket.

A játékot éppen ezen a ponton érheti a legkeményebb kritika, mert az erős ellenfelek és a sok hibára módot adó irányításnak „köszönhetően" egyáltalán nem tartozik a túl sok sikerélményt ígérő programok közé. Jó néhány kiábrándító utolsó helyezést kell begyűjteni addig, míg sikerül annyira bemagolni az egyes pályákat, hogy rutinból, már feltűnésük előtt felkészül a játékos a kanyarra, mert – különösen a csónakok esetében – gyakran késő már akkor kanyarodni, amikor látszik, hogy merre is kellene... Ezt tetézi a pályák trükkös vonalvezetése, mert a padláson, tengerparton, futurisztikus munkapadon, vagy éppen vidéki baromfiudvaron kitűzött útvonalakon pár centis eltérés lezuhanáshoz, vagy csak visszafordulással megoldható beakadáshoz vezet. A játék népszerűségéből, az eladási statisztikákból lehet majd igazán lemérni, hogy mennyien vannak, akik szeretik nagy fába vagdalni a fejszéjüket, akik azt várják egy programtól, hogy ne adja könnyen a sikert.

Egy előnye azonban feltétlenül van annak, hogy sokszor neki kell futni egy-egy pályának. Feltűnik az a rengeteg apró részlet és ötlet,

↘ Betty néni szétcsapott közöttünk



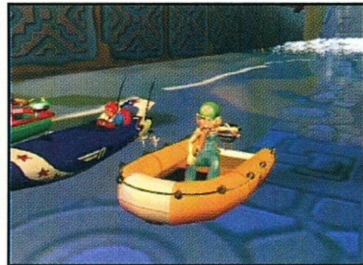






↗ A kocsicserét az Elektromos Művek szponzorálja





amivel a környezetet, hátteret töltötték meg az alkotók. A helyszínhez illő állatok, tárgyak nem „csak úgy" hevernek az út mentén, jó részük aktív kapcsolatba is kerül a masinákkal. A vastagon betelepített környezet egyetlen káros mellékhatása, hogy némely tereptárgy vagy élőlény mögött képes eltűnni a jármű az – egyébként őt jól követő – kamera látószögéből, így például egy csirke lábában elakadva kénytelen a játékos vakon forgolódva keresni a kiutat. Az illúzió, vagy inkább a hangulat elmélyítéséhez nagyban hozzájárulnak a hanghatások is. Érdemes tehát a slágerzenének még nagy jóindulattal sem nevezhető, de a pályákhoz egészen jól passzoló muzsikát úgy beállítani, hogy a járművek szándékosan játékautósra vett motorhangjai, az ütközések eltéveszthetetlenül műanyagos puffanásai és a többi zajeffekt is hallható legyen.

Az élő környezetből természetesen nem hiányoznak a felszedhető extrák sem, amik a gyorsító kivételével mind valamilyen, az ellenfeleket hátráltató aljas trükköt adnak a játékos kezébe. A nagyon sok versenyprogramban felbukkanó rakéták és elektromos sokkoló mellett szerencsére néhány jó ötlet is kipattant a programozók fejéből, mint a háromlövetű palacsintasütő, az előreugró bokszkesztyű és a szintúgy három alkalommal bevethető előző mágnes.

Az egyes futamok, annak ellenére, hogy három kör a versenytáv, igen gyorsan teljesíthetőek, a minden kiválasztást átugró Quick Race móddal már néhány perces lazításra is jó a játék. Azok pedig, akik hosszabb kikapcsolódáshoz választják a kicsiny masinákat, rögtön négy játékmódban törhetnek a mikrovilág babérjaira. Az egyszerű verseny módban futamokat lehet vinni a kiválasztott ellenfelek és az óra ellen is. Bajnokságot játszva pedig négy (bronz, ezüst, arany és platina) kupákért lehet versenybe szállni, ahol az győz, aki összesítésben a legjobb helyen végez négy futam után. Talán mondani sem kéne, de természetesen az egyre szebben csillogó kupák egyre nehezebb pályákat is jelentenek, és magasabb osztályba csak az előző megnyerése után lesz bejárása a játékosnak. Micro Machines-módban a győzelem csak részben múlik azon, hogy a harmadik kör végén ki halad át elsőként a célvonalon. A pontverseny annak függvényében alakul, hogy melyik játékos képes rá többször, hogy annyira megelőzze ellenfeleit, hogy azok lemaradjanak a képernyőről. Ezt a pontozásos versenyágat szintén lehet bajnokságokra bővített formában választani. A MicroMachines GP játékmód amellett, hogy a háromkörös futamokon belül, a szakaszokra bontott pályán időre el kell érni az ellenőrzőpontokat, összetett versenyeket is kínál. Az előző két módtól eltérő vonalvezetésű pályákat ugyanis többféle járművel kell teljesítenie a játékosnak. Ez a gyakorlatban annyit jelent, hogy például az ellenőrző ponthoz érkező terepjáró némi villámlás kíséretében motorcsónakká változik, majd a vízi szakasz végeztével már motoron folyik tovább a küzdelem. Számomra érthetetlen oknál fogva ebből a módból a bajnokság kimaradt, így csak az óra ellen küzdhet a játékos, avagy szóló versenyeken mérheti össze képességeit az ellenfelekkel. Az összes többitől eltérő, nem pályán, hanem egy szabadon bebarangolható, területen játszható Bomb Tag esetében a cél igen egyszerű: túlélni az összes ellenfelet. Ami nem is lesz olyan könnyű, mert az osztott képernyőn zajló össznépi kergetőzésben a fogó járműve egy négykerekű bombává változik, és az időzítő lejártával annak rendje és módja szerint fel is robban.

Az összesen 24 pályát kínáló program, – melyek egy része a versenyjátékoktól megszokott módon, csak bajnokság teljesítése után választható – a maga 32 alap és karakterenként egy elnyerhető járművével ugyan eleve nem tartozik a villámgyorsan végigjátszható alkotások közé, ám megunhatatlan élményt élő játékosok egymás elleni versengésekor jelent. Részben azért is, mert ekkor a bosszantóan pontos gépi ellenfelek helyére, (akár mind a négyre) hibázásra sokkal inkább hajlamos emberek kerülnek. A többjátékos-mód természetesen osztott képernyős megjelenítést is jelent (legalábbis a Micro Machines mód kivételével, ahol ugye éppen az ellenfelek képernyőről kiszorítása a cél). A program egyébként egész kellemesre sikeredett kamerakezelésével itt már támadnak problémák, s nem is annyira a jármű követésével, mint inkább a pálya beláthatóságával, hiszen a felosztott képre a terület csak jóval kisebb szelete fér rá.

A kiadóváltással és az új konzolgenerációra adaptálással szinte minden részletében a mai igényekhez igazított játék egy szempontból mégis visszalépett elődeihez képest. Bár a konfigurációs beállításokat, a bajnokságok állását és időeredményeket ugyan mind elmenti a memóriakártyára, de nincs benne mód autógyűjtögetésre. Míg a korábban, még PSX-re kiadott Micro Machines V3-ban, el lehetett nyerni a legyőzött ellenfelek masinait, és a memóriakártyával átsétálva a szomszédban büszkélkedni és versenyezni a gyűjteménnyel, addig itt szigorúan a karakterhez rendelt járművekkel kell a versenyeken szerepelni.

Schuerue
schuerue@ipma.hu



JÁRMŰTÍPUSOK

ÁTLAGOS AUTÓ
Minden terepen (no persze a vízben nem) egyaránt használható, átlagos képességű autó, átlagos irányíthatósággal.

SPORTKOCSI
Gyorsabb az átlagos autónál, de lassabb a motornál. Viszont könnyebb is vele kisodródni egy kanyarban és megcsúszások után lassabban stabilizálódik.

MOTORKERÉKPÁR
Minden autónál gyorsabb, de a két keréknyi hiány igencsak megérezhető a széles fordulási íven és kisodródási hajlamán. A játékosnak igencsak gyakran kell megfaroltatnia a motort, ha sikeresen akar vele versenyezni. Hosszú féktávja mellett arra sem árt figyelni, hogy lassítás közben nehezen irányítható.

TEREPJÁRÓ
Nagy és nehéz – a leglassabb autótípus, ugyanakkor a terepjárónak kell a legtöbb idő a végsebességének eléréséhez is. Előnye viszont, hogy szinte lehetetlen kisodródni és a legszűkebb fordulókra is ez képes.

VIZIJÁRMŰ
Vezetése nagyban hasonlít a motorra, ám ha lehet, akkor még nagyobb a fordulási íve és gyengébb az út, illetve víztartása. A siker egyetlen módja a csúsztatott fordulók elsajátítása.

MELLETTE
- Teljesen agyament pályaötletek
- Sokféle versenymód

ELLENE
- Nehéz, mint a dúsított urán
- Szigorúan karakterhez kötött autók

PEREPUTTY
- Rumble Racing – *Electronic Arts*
- Micro Machines – *Infogrames*
- Hot Wheels Velocity-X – *THQ*

ÖSSZETEVŐK
GRAFIKA	68
HANG	70
SZAVATOSSÁG	60

ÍTÉLET
72

4 játékos NTSC WWW.MICROMACHINES-GAMES.COM



Egy százast rá, hogy ezt nem éled túl!











Úúúú, szóljunk gyorsan az ORTT-nek!

■ **Kicsit komolytalan ez a fiú...**

SERIOUS SAM

TÍPUS FPS **KIADÓ** TAKE 2 **FEJLESZTŐ** CROTEAM **MEGJELENÉS** 2002.12.06. **PAL**

Aki szokott mozogni PC-s körökben is, az már bizonyára hallotta a Serious Sam nevet. A Duke Nukem sikereire hajazó izomagyú játékhős nevét 2001 márciusában ismerhette meg a játékos-társadalom, ugyanis a horvát Croteam fejlesztőcsapat ekkor indította útjára a The First Encounter (Az első ütközet) alcímmel büszkélkedő programját, mely a már eleve gyanús 20 dolláros árcímkével került a boltok polcaira. A mélyenszántó sztorit abszolút mellőző programnak egy évvel később megjelent a továbbfejlesztett grafikus motort használó második epizódja is – meglepő módon – „A második ütközet" alcímmel. A sikerek láttán a csapat úgy döntött, hogy egy kis kozmetikázás után, a két részt egy játékba gyúrva piacra dobja az Xbox-átiratot is. Valószínűleg a sztori licencéért nem fognak sorban állni a hollywoodi producerek, ugyanis annyiban merül ki, hogy a XXII. század elején, az egyiptomi sírkamrák mélyén egy másik dimenzióból érkező ősi erőt ébresztenek fel a kutatók, melynek ugyan mi más is lehetne a célja, mint az emberi faj kipusztítása és a Föld megsemmisítése. Ebben a káoszban pedig ki más tudna segíteni, ha nem a hatalmas fegyverarzenállal felszerelt Sam?

Az utóbbi megállapítás szó szerint értendő, ugyanis a láncfűrésztől kezdve, a duplacsövű vadászpuskán keresztül, egészen a lézerágyúig összesen 14 fajta fegyvert használhatunk. Sajnos azonban a játék egyszerűségét szem előtt tartva a fejlesztők nem sokat foglalkoztak ezek tulajdonságaival – így lehetséges például az, hogy a nem éppen pontosságáról híres shotgunnal akár a több száz méterre lévő ellenfelet is könnyedén telibe találhatjuk, vagy hogy a túlélőkéssel hipp-hopp leteríthetjük a nagyobb ellenfeleket is. De ezekre a jótékony segítségekre gyakran szükségünk is lesz, ugyanis az ellenfelek csőstül rontanak ránk, az sem ritka, hogy egyszerre 20-30 szörny tör az életünkre. Ilyenkor azonban könnyedén elintézhetjük őket: állandóan mozgásban kell lennünk, vagy a támadásuk elől hirtelen egy másik irányba ellépnünk. Ebből sajnos tisztán látszik, hogy a fejlesztési időt nem feltétlen a mesterséges intelligencia megírása kötötte le. Ebben a játékban sohasem fogunk olyan jeleneteket látni, mint mondjuk a Haloban, ahol ellenfeleink kihasználtak minden lehetséges fedezéket. A Serious Sam lényei a pályák bizonyos részein csak úgy bambán állnak – majd ha a meghatározott távolságon belül érünk, akkor elindulnak felénk és minden lehetséges módon megpróbálnak sebezni minket. Ez aztán egy idő után nevetséges, és ennek köszönhetően hamar unalomba fullad a játékmenet, lévén minden pályán szinte csak annyi a feladatunk, hogy kiirtsuk az utunkban álló szörnyeket és megkeressük a kijáratot. Néha előfordul, hogy különböző kapcsolókat kell aktiválnunk a kapuk kinyitásához, de ezeket szinte lehetetlen nem észrevenni, ugyanis hatalmas, ugráló sárga nyíl jelzi őket.

Sajnos a grafikus motor sem áll teljesen a helyzet magaslatán, ugyanis szinte egy-az-egyben a tavalyi, illetve tavalyelőtti PC-s játékok színvonalát látjuk visszaköszönni. Egyszerű, gyakran ismétlődő textúrák, teljesen átlagos effektek, és kevés poligonból felépülő modellek. Mindemellett az egyik legzavaróbb hiba, hogy ha hirtelen elfordulunk valamelyik irányba, akkor a képfrissítés sebessége csúnyán az elfogadható szint alá csökken. Emellett azt sem igazán értem, hogy az Xbox méltán híres vízeffektje, vagy a fények dinamikus kezelése miért nem került bele ebbe a verzióba...

A fejlesztők humorát tükrözi, hogy jónéhány viccesnek szánt elemet vettek át egyes filmekből, amik azért igencsak feldobják a hangulatot. Ilyen például a Robotzsaruból ismerős ellenfél, a Terminátor zenéjének dallama, vagy a mentési pontok megvalósítása, melyet – utalva a Mátrixra – egy telefonfülke jelképez. De Sam gyakran fütyörészik ismerős szólamokat is, néha az Indiana Jones, néha pedig a Yellow Submarine refrénjét hallgathatjuk meg az előadásában. Azonban a hangeffektek pozitívuma nagyjából ki is merül ennyiben, mivel az ellenfeleink üvöltése és fegyvereink hangja teljesen átlagos szintet képvisel. A zenék hangszerelése tökéletesen illeszkedik az egyes helyszínek (egyiptomi, maja, perzsa, európai) kultúrájához, azonban az ismétlődő dallamok a pályák vége felé már rettentő idegesítőek tudnak lenni.

A program igazi hangulatát a többjátékos részek szolgáltatják, ahol néhány linkkábel segítségével 36 pályán, összesen 16-an mérhetjük össze tudásunkat kooperatív vagy deathmatch módokban. Egyedül az Xbox Live-támogatás hiányzik, mely fantasztikus lehetőségeket nyújthatna az Interneten keresztül játszóknak. Összességében a játék hangulatával nincs semmi gond, azonban a folyamatosan támadó szörnyek és a korszerűnek egyáltalán nem nevezhető grafika sajnos elrontja a játékmenetet. Mindenesetre a haverokkal töltött délutáni összejövetelekre, vagy a felgyülemlett idegesség levezetésére így is tökéletesen megfelel.

Castor
castor@ipma.hu

MELLETTE
- Élvezetes többjátékos módok
- Szórakoztató humor

ELLENE
- Teljesen átlagos grafikai megvalósítás
- Egy idő után teljesen unalomba fullad

PEREPUTTY
- **Halo** *Microsoft*
- **Timesplitters 2** *Eidos*
- **Serious Sam** *Take 2*

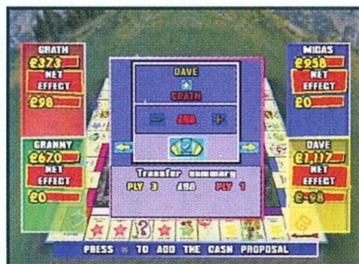
ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	68
HANG	65
SZAVATOSSÁG	75

ÍTÉLET
69

2 (16) játékos PAL WWW.SERIOUSSAM.COM







↗ Tetőfokára hág a hangulat: aukció a Brachiosaurus utcáért

■ Mindennemű újítás nélkül

MONOPOLY PARTY!

TÍPUS TÁRSASJÁTÉK **KIADÓ** INFOGRAMES **FEJLESZTŐ** RUNECRAFT **MEGJELENÉS** 2002.11.13. **NTSC** 2002.12.06. **PAL**

A Monopoly még napjainkban is az egyik legnépszerűbb társasjáték, így nem véletlen, hogy szinte minden konzolon megért legalább egy kiadást. A Hasbro licenceinek megvásárlásával a játékjogok az Infogrameshez kerültek, akik nemrég mindhárom konzolra kiadták saját változatukat (az Xbox-, és GC-verzió egy dologban tud többet: nem kell multitap, ha hárman vagy négyen akarunk játszani).

Bár valószínűleg mindenki nagyjából tisztában van a szabályokkal, egy igen hosszú oktató mód áll azok rendelkezésére, akik eddig egy másik bolygón éltek. Itt Mr. Monopoly, a játék kabalafigurája mondja el igen bő lére eresztett összefoglalóját. Mindenkit óva intenék ennek a megtekintésétől, mert valószínűleg már itt meg fogjuk utálni a kis figurát – hacsak előbb el nem alszunk. Inkább vágjunk bele egy játékba, és ott mindent hamar meg fogunk érteni.

Két külön játékmód vár ránk, a klasszikus, illetve a "parti". A különbség nem túl nagy, mindössze annyi, hogy a klasszikus módban mindig meg kell várnunk, amíg valaki lép és elvégez mindent, amit akar, míg a névadó parti-módban mindenki egyszerre dob, és aztán egyszerre is lép. Érdemi különbséget ez nem jelent, csak annyit, hogy az utóbbiban nem kell végignéznünk, amit a három ellenfelünk komótosan elvégzi teendőjét – épp ezért érdemes mindig ezt választani. Esetleg még annyit megjegyeznék, hogy ha ketten egyszerre lépnek rá egy gazdátlan területre, akkor az veheti meg, aki a legnagyobb összegért licitált. E döntés mellett még rengeteg beállítást tehetünk meg, melyek között egyaránt vannak igen fontosak (pl. hogy a Free Parking mezőre lépve mi történjen), és kozmetikai jellegűek is. Utóbbira példa, hogy dollár helyett fontban és euróban is játszhatunk, esetleg, hogy spanyol, francia vagy akár német utcanevekkel is találkozhatunk.

A fejlesztők fontos haladásként értékelték, hogy több különböző pályán is játszhatunk, nem csak a kopár eredetin. Amikor közölték, hogy többek között lesz fantasy és ókori pálya is, egészen fellelkesültem – lehet, hogy sikerült valami újítást vinni a Monopolyba? Aztán persze nagyot koppantam, ugyanis hiába játszunk más világokban, a játékmenetben ettől még semmiféle változás sincs. Igaz, egyes mezőknek más neve lesz és a szerencsekártyák szövegét is átírták (igen fantáziátlanok lettek, esetenként csak egy szót cseréltek ki), de semmi más nem változott. Hiába játszunk az őskorban, vagy a sci-fi táblán, ugyanúgy dollárban (vagy euróban, fontban) mérik a sikert, és az egész úgy hülyeség, ahogy van.

A játék egyébként még mindig olyan, mint a valóságban, azaz az első pár körben dől el minden: akinek először sikerül begyűjtenie mindegyik darabot az egyik színből, nagy valószínűséggel nyert is (ugyebár csak akkor lehet házakat, illetve hotelt építeni egy mezőre, ha annak a színéből a teljes készlet már a miénk). Míg az üres telek bérleti díja mindössze 10-40 dollár, beépítve már 500-1000 körül kell fizetnie a szerencsétlen látogatónak. Könnyen belátható, hogy két-három ilyen dobás után valószínűleg bekövetkezik a csőd, amit egy ideig még lehet késleltetni a rendelkezésre álló házak eladásával, vagy a telkek zálogba csapásával, de előbb-utóbb jön a vég. Ráadásul ilyenkor az adott szereplő minden vagyonát az kapja meg, akinek tartozik, aki ezáltal még nagyobb részét uralja a játéktérnek, és még biztosabban nyer majd. A gép elég bután játszik, a telek alapárának ötszöröséért bármit elad, még akkor is, ha nyilvánvaló, hogy ezzel mi sokkal többet nyerünk. Az aukcióknál várjuk ki, amíg csak egy gép marad versenyben, majd döntsük el, hogy akarunk-e annyit áldozni rá, ahol megáll a licit – ilyenkor ugyanis általában már nem sokat emel a gép.

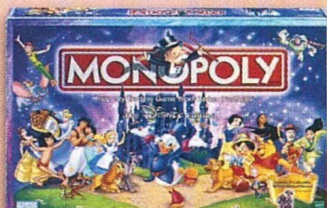
Amit a pénzünkért kapunk, egy szimpla, tévén játszható Monopoly, méghozzá igen gyenge grafikával, zenével és kezelhetőséggel (az üzletelés lebonyolítása rémálom, és a kameranézetek is rosszak). Ennél sokkal több kellett volna, például radikálisan is változtatható szabályok, változatos útvonalak, új, fantáziadús szerencsekártyák, online játék – a fejlesztésre bőven lett volna lehetőség. Így azonban túl kevésnek érzem azt, amit kaptunk, főleg úgy, hogy teljes áron kerül forgalomba...

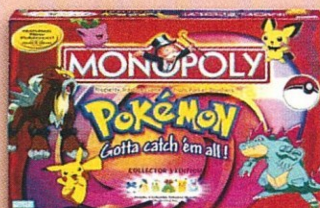
Grath
grath@mail.datanet.hu

A MONOPOLY TÖRTÉNETE

Akárcsak a Beatles, vagy a Gyűrűk Ura-filmek esetében, úgy a Monopolynál is csak nehezen indultak be a dolgok – köszönhetően néhány hozzáértő fejesnek. A nagy gazdasági válság idején egy unatkozó munkanélküli, bizonyos Charles Darrow kitalált egy táblás játékot, ahol végre ő is milliomossá válhatott. Egy évvel az első változat megalkotása után, 1934-ben vitte el "találmányát" a játékkiadó Parker Brothers céghez. Ott jóformán kiröhögték, és egy 52 tételből álló hibalajstrommal hazazavarták. Ekkor saját zsebből készített 5000 példányt, amit napok alatt kapkodtak el a boltokból. Immár nagyobb önbizalommal és még nagyobb részesedési igénnyel tért vissza a Parkerhez, akik immár nem kukacoskodtak, hanem haladéktalanul elkezdték a sokszorosítást – azóta már 80 országban, 26 nyelven adták ki. Az először még visszadobott játékból több mint 200 milliót adtak el, és a becslések szerint már több, mint félmilliárd ember próbálta ki szerencséjét és taktikáját.

Az idén 70 éves játékból már rengeteg verzió készült, többek között egy csokoládé-szett, egy aranyból és ezüstből álló, 25.000 font értékű készlet, valamint a Braille-módszerrel feliratozott változat. Manapság már kapható Pokémon-, Disney- és Toy Story-témájú kiadás is. És két érdekesség a végére: a leghosszabb parti 1680 órán, azaz 70 napon keresztül tartott, a legnagyobb tábla mérete pedig 312x255 méter.





MELLETTE
- Sok konfigurációs lehetőség
- A parti-mód megkímél az idegtépő várakozástól
- Az eltérő táblák jelentenek némi változatosságot

ELLENE
- Nagyon gyenge kivitelezés
- Túl nagy a szerepe a szerencsének
- A négyfős partyhoz PS2-n már multitap kell

PEREPUTTY
- **Mario Party 4 (GC)** *Nintendo*
- **Pac-Man Fever** *Namco*
- **Monopoly Party!** *Infogrames*

ÖSSZETEVŐK
GRAFIKA	53
HANG	42
SZAVATOSSÁG	71

ÍTÉLET
63

4 játékos NTSC WWW.US.INFOGRAMES.COM


A méhek legalább akkora tuskók, mint amelyiken utazom


Nem hatnak meg a lézerek, lúzerek!





Tücsök és bogár – a béka után szabadon

ZAPPER



TÍPUS PLATFORM **KIADÓ** INFOGRAMES **FEJLESZTŐ** BLITZ GAMES **MEGJELENÉS** 2002.11.06. **NTSC** 2003.03.07. **PAL**

Amikor tavaly a srácok visszatértek az E3-ról, hoztak magukkal egy érdekes promó szerkentyűt, amelyen a Zapper felirat virított. Ez egy, az egyik oldalán lyukas műanyag tokba erősített rugalmas fémlapból állt, és pontosan úgy volt kialakítva, hogy az ember a hüvelykujjával a lyukon át meg tudja nyomni a fémet. A benyomáskor (és főleg a visszapattanáskor) a cuccos olyan hangos csattogó hangot adott ki, amellyel fél percen belül a környéken lebzselő összes embert az őrületbe lehetett kergetni. Érdekes módon a kis ketyere a kezelőjére viszont nem volt hatással – hacsak nem tekintjük tünetnek a kaján vigyort és a folyamatos, gyors hüvelykrángatódzást. Sokáig itt volt a szobánkban és minden erre járó ember kattintgatott vele pár percet, mondhatnók narkotikus hatásokat produkált – ha valaki egyszer kipróbálta, mindig visszatévedt rá a keze. Nyilván ennek köszönhető, hogy nemrég lába kelt. Isten nyugosztalja, szerettük – így mintegy rekviemként írnék a játékról, amit reklámozni volt hivatott, azaz a Zapperről...

...amely azért korántsem annyira eredeti ötlet, mint a csattogtató. Az egyszerű ügyességi játék alapsémája az ősidőkbe nyúlik vissza – méghozzá egészen a Froggerig. Csak éppen jelen esetben nem egy békát, hanem egy tücsköt (aki azért nem egészen hétköznapi, mert csápjaival elektromosságot képes generálni) kell átjuttatnunk az előtte álló akadályokon. A küldetés oka: Maggie, a szarka minden fényes tárgyat elrabol – így jár Zapper (ő a főhősünk) Zipper nevű öccse is, amikor bátyja épp tévéantennaként venné hasznát az ifjú elektromos tücsöknek (a testvéri szeretet ugyebár nem ismer határokat...). Se tévéadás, se öcskös – nyomás tehát a szarka után! A mozgások alapjai nem változtak a Frogger óta, noha értelemszerűen fel kellett valamivel dobni. Rovarunk csak ugrani tud, méghozzá azt is meglehetősen korlátozott irányokban, azaz a kontroller D-padjának négy fő irányában. A pályák viszonylag jól elhatárolható, jobbára négyzet alakú mezőkből épülnek fel, ezeken kell továbbugrándoznunk. Tücskünk még három másik, alapvető tulajdonságát kell megemlítenünk. Az első egy nagyobb ugrás (két mezőt ugrunk át egyszerre, vagy egy magasabb helyre szökkenhetünk fel), a második a helyben forgás, a harmadik pedig az elektrosokk. Utóbbi sok mindenre jó: el lehet vele pusztítani a kisebb ellenfeleket, dobozokat, cserepeket és egyéb tereptárgyakat törhetünk szét, tutajok tartóköteleit égethetjük el, netán egy lőporos hordó kanócát gyújthatjuk be. A sokk mindig a szomszédos mezőre hat, bár találhatunk a pályán olyan power-upot, amellyel egy lövés erejéig távolsági fegyver lesz belőle, ilyenkor helyre kis villámot szórnak a csápjaink. Az ilyen hely viszonylag ritka, de cserébe annyiszor tölthetjük fel magunkat, ahányszor csak szeretnénk.

Feladatunk a pályákon elszórt, szakaszonkénti hat darab szarkatojás összegyűjtése, pontosabban szétloccsantása lesz. Az izgő-mozgó tojásokra csak simán rá kell ugrani. A későbbiekben előfordulhat, hogy a ronda, tollatlan fióka éppen kikel a tojásból, és menekülni próbál előlünk. Ilyenkor a megoldás a dupla ugrás, ezzel kell utolérnünk, utána lazán megsokkoljuk, és amíg kábán ül a földön, szökkenjünk a hegyibe. Amennyiben végeztünk velük, már meg is nyílik a következő szakasz. Bónuszként minden egyes szakaszon száz szentjánosbogarat is összeszedhetünk, de egyrészt ennek teljesítése nem kötelező, másrészt elég nehéz feladat is.

A négy világ 18 pályáján ugyanis nem fogunk csak úgy, hipp-hopp átugrándozni. Amit csak el lehet képzelni ebben a műfajban, az mind kicsiny tücskünk életére tör. Az ellenfeleink bogarak, méhek, csigák, húsevő virágok, a későbbiekben pedig fúrófejek, fűrészek, netán lézersugarak – de van néhány furcsa képződmény is (tüzet fújó halloween-tökfej, mexikói sombrerót viselő kaktusz, vagy egy lila színű amőba). Mindezt tetézi, hogy ugyebár sem repülni, sem úszni nem tudunk, így ha szakadékba vagy vízbe esünk, azonnal meghalunk. A Frogger-féle ugrálós platformjátékok hagyományaihoz híven bőven előfordulnak mozgó, illetve időszakosan eltűnő pályaelemek is. Olyan is lesz, amelyre időnként nem léphetünk rá, mert épp egy szikla zuhan oda, vagy egy kalapács sújt rá. Ezekből és abból, hogy az ellenfelek nagy többsége mindig egy bizonyos pályaszakaszt jár be (illetve teríti be azt valamiféle ránk nézve halálos felhővel), már adott is a játékmenet kulcsszava: a pontos időzítés. Alaposan meg kell figyelnünk egy biztonságos mezőről az egész előttünk álló szakaszt, majd a tervezett útvonalunkat pontosan kivitelezve kell továbbszökdécselnünk. Aki türelmetlen és kapkod, hamar elhalálozik. Szokás szerint rejtett területek is akadnak, ezeken általában némi pajzshoz (kis bukó kerül a fejünkre), vagy plusz élethez lehet jutni, illetve néhány szentjánosbogár is itt rejtezik. Sőt le a kalappal a pályatervezők előtt, néhol még némi (ha nem is túl nagy) logikai készség is elkél a kapcsolók, tükrök állítgatásánál.

A játék ennyi – és semmivel sem több. Igaz, más nem is nagyon kell: az évtizedek óta bevált játékmenet – főleg a kis turbózással – még ma, az új konzolokon is szórakoztató (a három verzió teljesen egyforma). Egyszerűsége ellenére nagyszerű, és amikor már ötödször esünk le ugyanott, az ilyenkor szokásos anyázás mellett már csak azért is túl akarunk jutni a pályán. Kicsit lehetne azért hosszabb a játék sztori módja (az arcade mód pusztán annyi, hogy időre játsszuk a pályákat), talán ezt ellensúlyozandó még a multiplayer játékra is megvan a lehetőségünk. Amibe bele lehet kötni az egyedül a kivitelezés – a szépen izzó fényeffekteken kívül minden tekintetében átlagos a játék. Az ellenfelek és a pályák grafikai megjelenítése noha színpompás, mégis túlságosan egyszerű, és ez a jelző ugyanúgy igaz a zenére és a hanghatásokra is. Egy vasárnap délutánt persze kellemesen el lehet a Zapperrel tölteni, de azt erősen kétlem, hogy ennél többet jelentene bárkinek is.

Kozi
kozi@ipma.hu

MELLETTE
- A Frogger ősi stílusa új köntösben
- Néhol még gondolkodni is kell!
- Ötletes pályák

ELLENE
- Szinte csak a fényeffektek látványosak
- Nem valami hosszú távú szórakozás
- Valaki lenyúlta a kattogtatót!

PEREPUTTY
- Frogger Beyond *Konami*
- Zapper *Infogrames*
- Frogger – The Great Quest *Konami*

1-4 játékos NTSC WWW.ONEWICKEDCRICKET.COM

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	67
HANG	65
SZAVATOSSÁG	67

ÍTÉLET 68



↗ Frogger mindig megtalálja a kiskapukat







■ Egy béka, aki húsz éve nem tanult meg úszni...

FROGGER BEYOND

TÍPUS ÜGYESSÉGI **KIADÓ** KONAMI **FEJLESZTŐ** KONAMI **MEGJELENÉS** 2002.12.13. **NTSC** 2003.02.28. **PAL**

1981-et írtunk (Pac-Man is ekkortájt született), amikor a Konami először világhódító útjára engedte egy kis zöld kétéltű izgalmas életét feldolgozó Froggert. A "játék" mindösszesen egyetlen képernyőből állt: békánkkal egy forgalmas úttesten, majd egy folyón kellett átkelnünk. A sikeres átjutásban leginkább a játéktermi masina joystickje akadályozott meg minket, ami általában iszonyatosan szét volt játszva, és szegény Frogger pont nem akkor és nem arra ugrott, amikor és ahova azt mi szerettük volna. Persze mindig volt pár "bélás" (régi kétforintos) a zsebünkben egy-egy új játékhoz.

A Konami nem sokat pihentette a "békás ötletet". Az idők folyamán gyakorlatilag minden létező játékmasinára készült valamilyan Frogger-játék, a 8-bites konzoloktól kezdve PSX-re, DC-re és az összes Gameboy gépre is, a legújabb rész pedig párhuzamosan készült PS2-re, GameCube-ra és Xboxra. A kor szellemének és a vásárlók elvárásainak megpróbálván megfelelni az összes eddigi rész ötletét beletették, és még meg is fejelték a játékstílustól totálisan eltérő részekkel. Ez lett a Frogger Beyond.

A játék története maga az egyszerűség diadala. Frogger és öreg barátja, Lumpy épp délutáni sziesztájukat töltik a Szentjánosbogár (Firefly) Mocsár kellős közepén. Beszélgetésük témája Frogger holnap esedékes születésnapja, mikor is meg kell majd jelennie a Nagy Békatanács színe előtt, és nagykorúságát bizonyítandó teljesítenie kell a Tanács által kijelölt próbákat. Ez pedig nem lesz egyszerű feladat, éppen ezért kell Frogger segítségére sietnünk.

A játékban tehát Frogger irányítása lesz a feladatunk. A szokásos ugrabugra mellett különféle dolgokat kell gyűjtögetnünk és ép bőrrel kell eljutnunk a pálya kijáratáig. Froggert a keresztgombbal tudjuk irányítani. Aki próbálta már beleképzelni magát egy szuperbéka szerepébe (és az ápolók hagyták kibontakozni benne ezt a gondolatot), az úgy kábé már tudhatja is, hogy Frogger milyen mozgásrepertoárral rendelkezik: tudunk vele egy helyben forogni, aztán persze ugrálni, akár dupla távolságra is, ha az adott pálya két szakasza közötti folytonossági hiány úgy kívánja, de használhatjuk az ellenfelek átugrására is. Frogger nyelvét lőhetjük ki, amivel a pályákon itt-ott előforduló legyeket tudjuk bekebelezni, a helyben történő magasugrással pedig a függőlegesen felhalmozott pénzérméket vadászhatjuk le. Békánknak vannak speciális képességei is, szám szerint három féle: az elsővel az ugrálási sebességünket tudjuk felgyorsítani pár másodpercre, a másodikkal rövid ideig mindenevőkké válhatunk (a nyelvünkkel minden ellenfelet elkaphatunk), a harmadikkal pedig kis időre sérthetetlenek lehetünk. A teljesített pályák végén lehetőségünk van a begyűjtött érmék elherdálására: speciális képességeket és plusz életeket vásárolhatunk belőlük.

A Frogger-hagyományokat követve, ellenfeleink betanított robotként viselkednek. Mindegyiküknek megvan a maga pontosan letárolt mozgási útvonala, így csak a megfelelő pillanatot kell kivárnunk a biztonságos továbbhaladáshoz. Nem árt tudni azt sem, hogy az ellenfeleink sohasem keresztezik egymás útvonalát, és azokon a mezőkön, ahol valamiféle felvehető dolog van (pl. pénzérme), sohasem érhetnek hozzánk.

A játék tálalása meglepően igényesre sikerült. A megjelenés a roppant "bonyolult" stílushoz mérten kitűnő, és a nyolc különböző világ grafikailag is szépen elkülönül egymástól. Mindemellett részletes textúrák és szép fényeffektek kényeztetik a játékost, közönhetően a Renderware grafikus motornak. A pályák felépítése ötletes, és a játékmenetbe is becsempésztek egy-két extrát (fatörzseken csúszkálás, csillében ralizás, űrkaland). Külön kiemelném az átvezető animációkat, melyek minősége a játékhoz mérten egészen döbbenetes. A fotorealisztikus háttér előtt beszélgető, rajzfilmszerűen plasztikus szereplők egészen megfogtak. A hangszekció hozza a várt színvonalat: a játékhoz remekül illő muzsika és jópofa hanghatások szólnak a hangszóróból. Mondjuk semmi extra (amiket azért nem hiányolok, mert fogalmam sincs, milyen extrát lehetne egy Froggerbe tenni) – pont annyi, amennyi egy ilyen kategóriájú játékhoz kell.

A Frogger Beyond hibáit elég könnyű felsorolni. Az egyetlen kellemetlenség a rögzített kameranézetből adódik, amit egyébként egy minimális mozgatási lehetőség beépítésével kiküszöbölhettek volna. Sok esetben ugyanis úgy áll be a kamera, hogy nem látjuk pontosan, Frogger hova is fog ugrani, azaz ennek folyománya az esetek nagy részében –1 élet. A játék nehézségét nem állítom be hibának, hiszen egyaránt vannak türelmetlenebb és kötélidegzetű emberek is. Kimondottan aranyos kis játék, egyszerű játékmenete minimális gondolkodást igényel, de azért a világhírű őshöz hasonlóan kellő kihívást jelent minden korosztály számára.

SakmaN
sakman@ipma.hu

MELLETTE

■ Pofás grafika
■ Szép átvezető animok
■ Nem ömlik benne a vér...

ELLENE

■ Nem árt hozzá némi TÜRELEM
■ Rögzített kameranézet
■ Miért is nem tud úszni egy béka?

PEREPUTTY

■ Frogger Beyond
Konami
■ Zapper
Infogrames
■ Frogger: The Great Quest
Konami

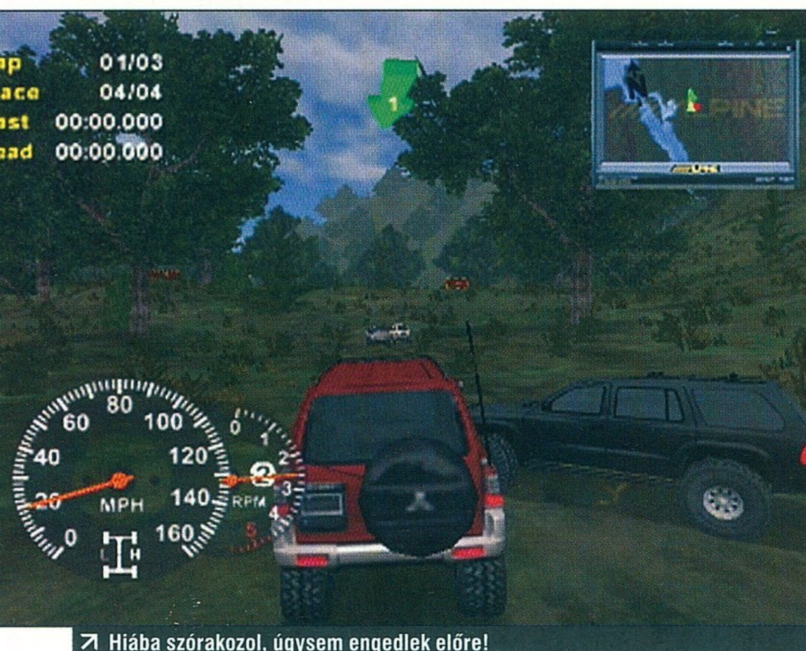
ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	82
HANG	80
SZAVATOSSÁG	70

ÍTÉLET

75

1 játékos NTSC WWW.KONAMI.COM



↗ Hiába szórakozol, úgysem engedlek előre!



↗ Ha Egyiptom tényleg így nézne ki, tuti nem lenne turistaparadicsom...





■ Ingoványos terepre tévedt terepjárók

4X4 EVOLUTION 2

TÍPUS AUTÓVERSENY **KIADÓ** TAKE 2 INTERACTIVE **FEJLESZTŐ** TERMINAL REALITY **MEGJELENÉS** 2003.01.14. **PAL**

A 4x4 Evolution első része 2001 áprilisában jött ki PS2-re, de egyáltalán nem voltunk tőle elragadtatva. Az odáig még nagyon rendben is lett volna, hogy a műfaj megszállottjait 70 licencelt terepjáró várta, és szinte mindenféle terepviszonyok közt versenyezhettünk a Grand Canyontól az Alpokig – de ezenkívül aztán szinte semmilyen vonatkozásában nem felelt meg az elvárásoknak. A grafika csúnya volt, a játszhatósága pedig kritikán aluli a sohasem hibázó ellenfelek és a pocsék irányítás miatt. Őszintén reméltük, hogy a Terminal Reality csapata tanult az előző rész hibáiból, és az annak megjelenése óta eltelt másfél év alatt kipofozta a programot, amely – lévén egy terepjáróversenyről van szó – igazi különlegesség is lehetne az autóversenyek mezőnyében.

Sajnos ismét csalódnunk kellett – de menjünk csak szép sorjában. Mindösszesen négy játékmódot találunk a főmenüben, ami már önmagában sem valami sok – főleg, ha ebből kettő teljesen használhatatlan és értelmetlen. A Free Roam módban teljesen egyedül vagyunk a pályán, a gép még az időt sem számolja. Tulajdonképpen arra szolgálna, hogy kiismerjük az adott helyszínt, de mivel ezt nyugodt lélekkel megtehetjük a Quick Race-ben is, így teljes mértékben értelmét veszti. A másik nem túl hasznos időtöltés Time Attackben (ez az időlimites verseny) játszani. Itt összesen 20 kört kell megtennünk, ez viszont egy kicsit sok arra, hogy csupán a körrekordjainkat döntögessük – sem ez a mód, sem maga a teljes játék nem ilyen szórakoztató... A Quick Race-ben egyszerű versenyt futhatunk a már megnyitott pályákon és megvásárolt járművekkel.

Ezek megszerzésére karrier-módban kapjuk meg a lehetőséget. Mielőtt azonban nekiállnánk pályafutásunk egyengetésének, mindenképpen változtassuk meg a gombkiosztást, mert az alapbeállítás nagyon rossz – a két analóg karra való alapkalibrálás ugyanis elég hülye ötlet volt a készítőktől. Adott pénzösszeggel rendelkezünk (ezt a későbbiekben versenyek megnyerésével gyarapíthatjuk), ebből először is vásárolnunk kell egy kocsit. Összesen hét gyártó mintegy 120 terepjárója közül válogathatunk, melyek közt a Mitsubishi, a Toyota, a G.M.C., a Dodge, a Jeep, a Nissan és a Chevrolet képviselteti magát, néhány egészen új modellel is. Miután körültekintően megváltunk kezdő pénzmagunktól, a garázsba kerülünk, ahol újonnan vásárolt gépünkön elvégezhetjük a különböző finombeállításokat (pl. kikapcsolhatjuk a differenciálzárat és a négykerék-meghajtást). Ha eképpen már sikeresen tönkretettük a nemrég még működő járgányt, nekivághatunk magának a versenyeknek. Választhatunk a normál futamok (Racing), illetve különféle küldetések (Mission) közt. Az előbbinél az ellenfelek legyőzésén kívül az nehezíti a versenyzést, hogy kötelezően keresztül kell haladnunk a kijelölt ellenőrzési pontokon (illetve bizonyos helyeken még a – szegényes – civil forgalom is belekontárkodhat a futamba). A végső helyezés függvényében némi pénz üti a markunkat, ebből vásárolhatunk magunknak egyre jobb és erősebb masinákat, és ily módon aktiválódnak az újabb pályaszakaszok is, melyeket eztán a Quick Race-ben bármikor választhatunk. A Missions opciót választva sokféle, de nem túlságosan érdekfeszítő küldetést kapunk (ősállatok maradványainak felkutatása, egy elhagyatott falu megkeresése a völgyben stb.) – de ha kell a lóvé (és kell), akkor ezeket is kénytelenek vagyunk teljesíteni.

Bizonyára már eddig is kiderült, hogy nem estem hanyatt a programtól. Talán a képekből is látszik, hogy bizony nem ez a játék fogja megnyerni az év grafikája címet. Az egybemosott, néhol elképesztően egyszerű és kisfelbontású textúrák olyan hatást keltenek, mintha csak egy PS-játékkal játszana az ember. A környezet végtelenül egyszerű, de még ezt is a szemünk előtt, csigalassú sebességgel pakolja ki a képernyőre a grafikus motor. Ehhez vegyük hozzá a sokszor idegesítően remegő képet és a borzasztóan ocsmány, fakó színeket. A visszajátszásoknál pedig jól érzékelhető, hogy maguk a járművek sem ütik meg sajnos még az átlagos szintet sem. Ráadásul a gépcsodák törhetetlenek, a koszolódáson kívül az égvilágon semmi sem utal arra, hogy ezek a jószágok bizony komoly igénybevétel hatása alatt lennének. A gyatra motorhangok közel sem idézik a valóságot. Ilyen ronda hangja maximum egy Zetornak van, nem pedig egy több tízezer dolláros terepjárónak (de legalább Dolby Surroundban szól, ha ez valakit érdekel...). Sajnos az irányítás még mindig nem mondható jónak. A szükséges apró, finom mozdulatokat szinte lehetetlen kivitelezni, így hamar beleszállunk valamibe. A mesterséges intelligenciáról annyit, hogy ellenfeleinket simán utolérjük, de ha már rajtuk vagyunk és úgymond veszélyt jelentenénk a pozíciójukra, akkor furcsa módon a lovak közé csapnak és egyből kiélezett lesz a verseny. Nem rossz ötlet, ha egy kihívást jelentő játékban van valamilyen hasonló handicap mód – de ezt ennél a játékban mindkét irányban túl van a "korrekt" határon. Az összhatás így kritikán aluli, de mit lehet tenni? Egyet biztosan: a játékot lehetőség szerint elkerülni.

Z.G.
corgan@freemail.hu

MELLETTE
- Rengeteg kipróbálható terepjáró
- Sok helyszín
- Elvétve néhány érdekes feladat

ELLENE
- Borzalmas grafika és irányítás
- Ami a hangszóróból kijön
- Életszerűtlen ütközések

PEREPUTTY
- ATV Quad Power Racing 2 – *Acclaim*
- Smuggler's Run 2 – *Rockstar*
- 4x4 Evolution 2 – *Take 2*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	42
HANG	52
SZAVATOSSÁG	55

ÍTÉLET: 45

2 játékos | PAL | WWW.4X4EVOLUTION.COM







↗ Az a bizonyos jól irányzott mesés vesés

■ **Rúgjuk be a motort, rúgjuk le a motorosokat!**

ATV QUAD POWER RACING 2

TÍPUS EXTRÉM AUTÓVERSENY **KIADÓ** ACCLAIM **FEJLESZTŐ** CLIMAX **MEGJELENÉS** 2003.01.15. **NTSC** 2003.02.28. **PAL**

Éppen a múlt hónapban mutattunk be egy egészen jól sikerült, Sony által kiadott ATV-játékot, és még szinte le sem tettük a kontrollert, máris megjött az új trónkövetelő az Acclaim PlayStationön 2000-ben megjelent homokfutós programjának folytatása személyében. Az előd finoman szólva sem számított nagyágyúnak, de mi azért adtunk egy lehetőséget a második résznek, hogy immáron tiszta lappal induljon az új konzolon – és egyáltalán nem bántuk meg!

A hangulatos bevezető film után (mely egyébként a valódi futamokból felvett anyagból lett összevágva) első pillantásra feltűnhet, hogy rengeteg játékmód közül válogathatunk. A bőség zavarában eleinte azt sem tudjuk, hogy melyiket válasszuk a nyolc közül (ez ugyebár jóval több, mint a riválisnál). Első nekifutásra mindenképpen az ATV Academy ajánlható, ami tulajdonképpen egy oktató-mód, itt ugyanis nagyszerűen elsajátíthatjuk a motorizált szekerek irányítását, illetve az ugratókon bemutathatunk néhány egyszerűbb trükköt is. A Time Trial (idő elleni verseny), a Multiplayer (többjátékos-mód) és a Single Race (tét nélküli megmérettetés, de már itt behozható némi extra) már alapvető játékmódoknak számítanak. Ezeken kívül helyet kapott még az Arcade, melyben 15 versenyt kell végignyomnunk, a Freestyle alatt időre kell extrém trükköket bemutatnunk (arany-, ezüst-, ill. bronzérmekkel díjazzák a mutatványainkat), majd a Challenge-mód, ahol is különböző feladatok elvégzése lesz a cél (pl. szlalomozás, két keréken való haladás vagy akár egy 60 méteres ugratás végrehajtása).

Az igazi és komoly versengés azonban csak a Carreer kiválasztása után kezdődik el. Fontos, hogy itt szinte teljesen a nulláról indulunk: mind képességeink, mind járműveink erősen a "futottak még" kategóriába sorolhatók, így amennyiben egy versenysorozatra szeretnénk benevezni, rögtön láthatjuk, hogy per pillanat csak az amatőr osztályokban indulhatunk. Persze miután sikerrel vettük ezt a szintet, lehetőségünk nyílik a profik, a későbbiekben pedig a szupersztárok kategóriájában is harcba indulni a győzelemért. A versenyzés kritériumai a következők: elsősorban a lehető legjobb helyen kell célba érnünk, viszont ez még nem elég, ugyanis nem csak ezért jár pont, hanem a legjobb trükk, illetve a legnagyobb ugrás kivitelezéséért is. Könnyen előfordulhat, hogy elsőnek futottunk be, de például a második helyezett jól trükközött, ezért összpontszámával megelőzött minket. A versenysorozat végén akkor léphetünk tovább, ha mi gyűjtöttük össze a legtöbb pontot (ha ez nem jön össze, kezdhetjük elölről a bajnokságot). Szerencsés esetben sikerül, ha nem, az sem egy nagy tragédia, ugyanis ennek ellenére képességeink folyamatosan fejlődnek, és újabb járműveket nyertünk, illetve új pályákat nyitottunk meg.

Mindenképpen megemlítendő az a kuriózum, hogy a győzelem érdekében bevethetjük szunnyadó (?) agresszivitásunkat, és laza mozdulattal lerugdoshatjuk ellenfeleinket a gépükről. Sőt, be is KELL vetnünk – ez már csak azért is hasznos húzás, mert ilyenkor jutunk nitróhoz, amelyet használva nagyobbat lehet ugratni, ezáltal pedig ugyebár több pontot kapunk végelszámolásnál. A trükközés szintén ugyanilyen fontos eleme a játéknak: minél extrémebb mutatványt produkálunk, annál több pontot zsebelhetünk be. Emberünk hajmeresztő dolgokra képes: kézen állhat a kormányon, elengedheti azt a levegőben, és így tovább. Rengeteg trükköt csalhatunk elő, amiket egyébként – az SSX-hez hasonlóan – a Trick Bookban meg is nézhetünk.

A játék kivitelezésére nem lehet panasz. A grafika tekintetében mind a pályadesign, mind a járművek nagyon jól sikerültek. Ezen a téren egyedüli negatívumként talán a vízeffektet lehetne kiemelni, mert sajnos sem maga a víz, sem annak fröcskölése nem lett valami szép. A tükröződések és az árnyékok viszont nagyon jól sikerültek. Az irányítással sincsen semmi gond, egyszerű és eltalált – no persze a bemutatandó trükkök elsajátításához azért elkél némi gyakorlás, de így legalább megmarad a kihívás élménye. Sajnos azonban mozgásterünk eléggé kötött, lévén a checkpointokon kötelező jelleggel mindig át kell hajtanunk, így levágásokat vagy rövidítéseket egyáltalán nem használhatunk. A motorhangok és a kipufogó durrogása teljesen élethűnek hangzik, bár a versenyek közben hallható zenék nem túl eredetiek. Kisebb hibái ellenére nyugodtan kijelenthetjük, hogy ATV Quad Power Racing 2-ben talán az eddigi legjobb homokfutós játékot tisztelhetjük.

Z.G.
corgan@freemail.hu

MELLETTE
- Nagyszerű kivitelezés
- Rengeteg trükköt lehet megtanulni
- Sok játékmód

ELLENE
- Lehetne egy kicsit több mozgásterünk
- A vízeffekt pocsék
- A freestyle-versenyeknél magasra tették a lécet

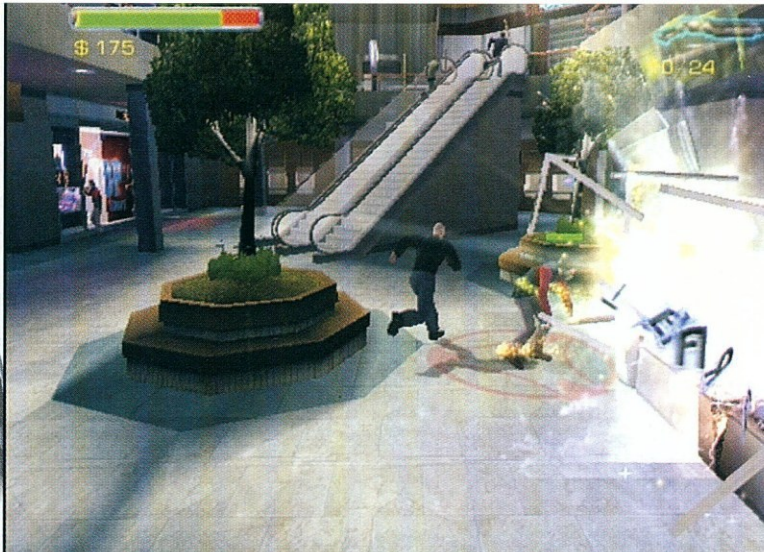
PEREPUTTY
- ATV Quad Power Racing 2 – *Acclaim*
- Freekstyle – *Electronic Arts*
- ATV Offroad Fury 2 – *SCEA*

1-4 játékos NTSC WWW.ACCLAIM.COM

ÖSSZETEVŐK
GRAFIKA	85
HANG	74
SZAVATOSSÁG	80

ÍTÉLET
82





↗ Ejnye-bejnye, kicsi vandál, azt nem szabad!











■ Többségi vélemény: ez bukás!

MINORITY REPORT

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ ACTIVISION FEJLESZTŐ TREYARCH MEGJELENÉS 2002.11.20. NTSC 2002.11.29. PAL

A tavalyi év egyik legnagyobb filmmeglepetése számomra a Minority Report volt, Spielberg apótól valahogy nem egészen ezt várta az ember (bár már a Ryan közlegény után is kezdtük gyanítani, hogy esetleg több rendező is fut ezen a néven). Természetesnek tűnt, hogy elkészüljön egy játékváltozat, elvégre a film tele van látványos akciójelenetekkel, ráadásul rengeteg sci-fi kütyüvel. Igaz, a mozibemutatóról sikerült lekésni, de a DVD (amerikai) megjelenésének idejére csak sikerült a boltok polcaira küldeni a játékot.

Aki olvasta az eredeti Különvélemény novellát (nemrég újra megjelent egy Philip K. Dick-kötetben) bizonyára tudja, hogy a filmbe tulajdonképpen csak a háttérvilágot, illetve a főszereplő nevét tették át, maga a cselekmény teljesen másképp zajlik. Számomra kicsit meglepő volt, hogy a játékváltozattal hasonló a helyzet; a helyszínek ismerősek lesznek, de a történet teljesen átalakult. 2054-ben járunk, amikor három különleges látnoknak, a pre-cogoknak köszönhetően a gyilkosságokat előre meg lehet jósolni, és ezúttal akadályozni is. Hősünk, John Anderton a Prekrimennek, ennek a bűnmegelőző szervezetnek egy magas rangú vezetője, ám kivételes helyzete azonnal véget ér, amint a pre-cogok jelzik, hogy ő fog elkövetni egy gyilkosságot. Eddig ugye a filmmel párhuzamosan haladtunk, innentől azonban minden megváltozik. Persze ki kell derítenünk, hogy kit és miért "akarunk" megölni, de ehhez sokkal laposabb, egyúttal sokkal akciódúsabb útvonalat kell bejárnunk. A filmnek pont az volt az egyik legnagyobb erénye, hogy el lehetett rajta gondolkodni – a játékváltozatban azonban ezt a vonást nem nagyon fogjuk megtalálni.

A legnagyobb problémám rögtön az volt, hogy noha a pre-cogoknak köszönhetően már hat éve nem volt gyilkosság a városban, a mi válaszkeresgélésünknek köszönhetően több ezren fognak elhullani. Ráadásul csak a munkájukat végző kollégákat, biztonsági őröket – tehát az ügyünkhöz képest kívülállókat – fogunk felhőkarcolókból kidobni, shotgunnal kivégezni. Innentől kezdve tulajdonképpen el lehet felejteni, hogy ez a játék a film alapján készült. Egyedül néhány fegyver, valamint a Prekrimen központ épülete hű Spielberg művéhez. Még a mi Andertonunk sem hasonlít Tom Cruise-ra, mert ő nem járult hozzá ehhez – helyette egy őszülő, magas figurát kell vezetgetnünk.

A játékmenet a régi játéktermi bunyós programokra emlékeztet: itt is viszonylag rövid pályákon kell átmasíroznunk, amit az nehezít, hogy minden lépésünk után páran a nyakunkba esnek. Itt is vannak különböző felvehető cuccok (gyógyítás, lőfegyverek, pénz), illetve rejtett helyek, ahol rengeteg táp vár ránk. Ellenfeleinket az esetek nagy részében puszta kézzel (és főleg lábbal) kell jobb belátásra térítenünk, ehhez a játék a Spider-manhez hasonló hármas kombókat használ – ami persze abszolút nem véletlen, hiszen ugyanaz a csapat (és engine) áll a két program mögött. A kombók között ugyan vannak egész látványosak, de nincs rájuk szükség, mert sunyin küzdve szinte mindenkit sérülés nélkül győzhetünk le. Ehhez a becsúszásra lesz szükségünk: ezzel könnyedén leverhetjük lábukról az ellenfeleinket, és ilyenkor már csak a fekvő ellenfél bakancsos mogyorózása van hátra. Ha többen rontanak ránk, akkor addig csúszkáljunk, amíg már csak egyvalaki marad életben – így még a nagyobb bandák is hamar kifektethetőek. Szintén hasznos mozdulat az ellenfelek megragadása, így ugyanis el tudjuk őket hajítani. Ezzel egyrészt leverhetjük a lábukról a többi agresszív figurát, másrészt végleg megszabadulhatunk tőlük, ha a mélybe vetjük őket (pl. kidobjuk egy felhőkarcoló ablakán). Néhány pályán lehetőségünk lesz a filmben látott jet-pack használatára, de ez nem valami kívánatos dolog, ugyanis ilyenkor az amúgy is bizonytalan kamerarendszer egészen megvadul, és szinte teljesen irányíthatatlanná teszi a játékot.

A pályákon található pénzből különböző cuccokat vásárolhatunk, ráadásul bármikor, tehát akár két prekrimen ügynök leverése közben is kiugorhatunk a "feketepiacra", és vehetünk pár töltényt, vagy pár másodpercig ható sérthetetlenséget. A fegyvervásárlás párszor jól fog jönni, mert amúgy nagyon kevés töltény található a pályákon, és a robotok ellen csak így tudunk harcolni (ellenük nem működik az említett "becsúszok-és-átdobom-őket-a-korláton" taktika).

A játék grafikája a gyengébbek közé tartozik, ráadásul elég sokszor lelassul (például azon a pályán, ahol a vandálokat kell lecsapnunk). A karakterek kevés poligonból állnak, ráadásul nagyon szögletesen és embertelenül mozognak – a szomorú, hogy még saját hősünk is, pedig legalább őt leanimálhatták volna rendesen! Igaz, van néhány jól sikerült effekt (a hangpuska, a jet-pack lángja, és az üvegtörés), amik feldobják a játékot – ezeket viszont túl sokszor alkalmazzák, ami azzal jár, hogy néhány pálya után már végképp elveszik minden varázsuk. A fejlesztők büszkén hangoztatták, hogy fejlett fizikai motort, ún. "rongybaba-fizikát" használnak a harcokban. Sajnos ez túlzottan is igaz, ugyanis az eldobott/leütött ellenfelek úgy viselkednek, mintha pár kilónyi plüssből lennének: az még csak hagyján, hogy akár húsz méterre is elhajíthatjuk őket, de minden tagjuk úgy mozog, mintha nem lennének csontjaik. Ez igencsak nevetséges, és gyanítom, hogy nem ez volt a cél...

Sajnos a Minority Report tovább szaporítja a borzalmasan gyenge filmátiratok sorát (megjelent GC-re és Xboxra is, pixelre ugyanilyen). Az eredeti filozófiáját messzire hajítva egy mészárszéket kapunk. Mindehhez jön, hogy a játék unalmas és nehézkesen irányítható, ráadásul a 40 pálya többségén pár perc alatt át lehet jutni. Az egész élvezetes Pókember után a Treyarch alaposan melléfogott...

Grath
grath@mail.datanet.hu

MELLETTE
- Néhány tényleg nagyon szép effekt
- A főellenfelekkel legyőzésük után bármikor megküzdhetünk

ELLENE
- Rengeteget tölt
- A kamera a szokásosnál is gyengébb
- Semmi köze a film szellemiségéhez

PEREPUTTY
- LotR: The Two Towers — *Electronic Arts*
- Spider-Man — *Activision*
- Minority Report — *Activision*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	67
HANG	74
SZAVATOSSÁG	59

ÍTÉLET
67

1 játékos NTSC HTTP://MRGAME.ACTIVISION.COM



↗ A rendőrségi vagyon rongálása szigorúan szabad







↗ Most pedig leszámolok a teletábbikkal!

■ Az angyal csak a sötétebbeknek való...

DARK ANGEL

TÍPUS AKCIÓ **KIADÓ** SIERRA **FEJLESZTŐ** RADICAL **MEGJELENÉS** 2002.11.22. **NTSC** 2003.02.21. **PAL**

A James Cameron's Dark Angel – mely a hasonló nevű filmsorozat alapján készült – a közeljövő poszt-apokaliptikus Amerikájában, Seattle városában játszódik. Hősünk, Max egy katonai jellegű kutatásokkal foglalkozó cég laboratóriumából szökik meg, ahol éppen a tökéletes katona kifejlesztésén munkálkodtak, és ezért a kísérleti alanyokon – Maxen és társain – genetikai módosításokat hajtottak végre. Maxet macskafélék génjeivel turbózták fel, ennek következtében emberfeletti gyorsaságra és ügyességre tett szert. Ám a laborból való elmenekülésével megpróbáltatásai még nem értek véget: ha meg akarja őrizni szabadságát, tovább kell küzdenie a begyűjtésén munkálkodó cég ellen.

Tehát harcolnunk kell, méghozzá nem is keveset. Segítségünk is akad azonban Logan személyében, akivel állandó rádiókapcsolatban állunk, és aki minden pálya elején tájékoztat a teljesítendő feladatokról, sőt néha egy-egy akció közben is kaphatunk tőle hasznos tanácsokat. Szerencsére a genetikai módosításoknak köszönhetően Max igencsak alkalmas arra, hogy megvédje magát, és akár puszta kézzel is elintézzen egy kisebb hadsereget. Használhatunk ütéseket, rúgásokat és dobásokat, melyekből – némi kísérletezés után – többféle kombót is össze tudunk hozni (összesen több mint ötven fajta mozgáskombinációt tudunk előhozni). Használhatjuk Max rage-képességét is, melynek segítségével még erősebb támadásokat hajthatunk végre, és a földre került ellenfél sincs biztonságban tőlünk, mert a nemes utcai harcok mintájára további rúgásokkal és ütésekkel kedveskedhetünk neki. A mozgások meglehetősen látványosak: a falra való felugrás egy szaltóval kombinálva épp olyan, mintha egy Jackie Chan-filmből ollózták volna ki, a belassulós ugrás pedig erősen emlékeztet a Mátrix látványvilágára. Ráadásul a környezet is némiképp interaktív: ütésünktől a kuka teteje nagy csattanással csapódik le, kedvünkre rugdalhatjuk szét a papírdobozokat és az üvegszilánkok lassított felvételként záporoznak szerteszét, ha sikerül ellenfelünket egy jól eltalált rúgással ütközési pályára állítani egy ablakkal. Max macskaügyességét felhasználhatjuk arra is, hogy lopódzkodva közelítsük meg az őröket, majd egy amolyan „solidsnake-es" mozdulattal nyakukat szegjük. Különféle tárgyak használatára is lehetőségünk nyílik. Ezek egy része fegyver, mint a stealth gun és a tonfa, vannak azonban az adott pályán történő továbbjutáshoz szükséges tárgyaink is (öngyújtó, plasztikbomba stb.). Végül vannak olyan cuccok, melyek jelentősen megkönnyíthetik a dolgunk – ilyen például az egészségügyi csomag és walkie-talkie.

A játék nagy részét mégiscsak azzal fogjuk tölteni, hogy az egyre nagyobb számban felbukkanó és egyre keményebb ellenfeleket fogunk laposra verni. A játékban előrehaladva visszasírjuk majd a két-három gumibotos rendőrrel való küzdelmet – főleg mikor már ugyanennyi kigyúrt jampeccel és géppisztolyos katonával kell egyszerre megküzdenünk. Ekkor már játék elején felhalmozott egészségügyi csomagok is igen gyorsan kezdenek fogyni, épp ezért mindig próbáljuk csökkenteni a tömegbunyó lehetséges résztvevőinek számát: egy-egy elroppanó csigolya, vagy egy lövés a stealth gunból jelentősen megkönnyítheti a dolgunkat. Főleg akkor, ha felfedezésünk riadót vált ki, és az őröket egy adott időn belül kell semlegesítenünk – nos ilyenkor egyáltalán nem mindegy, hogy hat vagy csak három-négy őrt kell leküzdenünk. Természetesen pályavégi főellenfelekkel is találkozni fogunk – míg ezekhez érünk, gyakoroljuk bőszen a kombókat, itt szükségünk lesz rájuk, mert bossfightnál semmilyen tárgyat (még gyógyítást sem!) használhatunk.

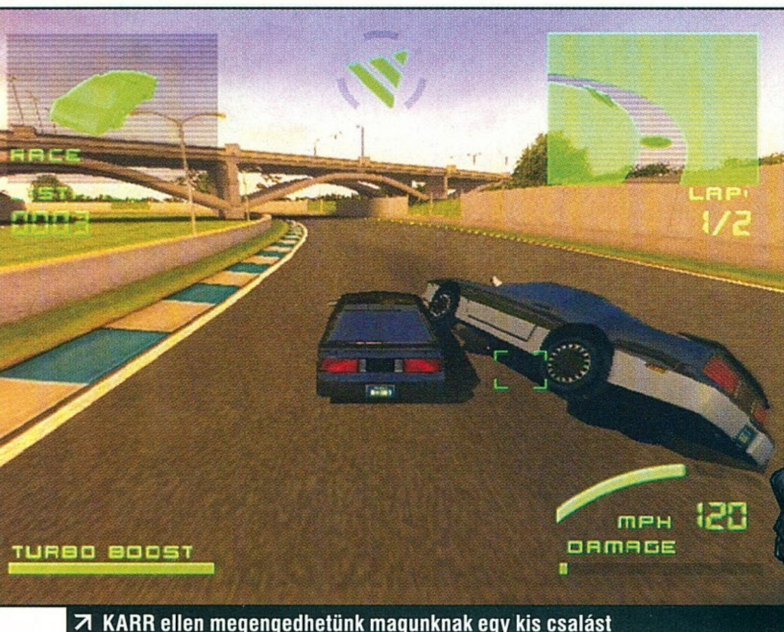
Grafikailag a James Cameron's Dark Angel a „rendben van, de semmi különös" kategóriát erősíti. Bár a karaktermodellek nem túl részletesek, a mozgások azonban jól kidolgozottak, és eleinte a spéci mozgások is kicsalnak az emberből egy-két elismerő hümmögést. A hanghatások terén sincs semmi különösebb probléma, ráadásul a hitelesség kedvéért a filmsorozatban Maxet alakító Jessica Alba adta a hangját a játékbéli hasonmásának is.

Némi játék után azonban nyilvánvalóvá vált, hogy a belepakolt extrák ellenére a James Cameron's Dark Angel nem más, mint a régi beat 'em-up játékok – mint a Double Dragon és a Fighting Force-játékok – grafikailag felturbózott, egyenes ági leszármazottja. Persze, van sztori meg használható tárgyak és némi egyéb lopakodós körítés, ám maga a játékmenet nagy része még mindig abból áll, hogy belépünk egy helyszínre és onnan addig nem fogunk továbbmenni, míg ott minden ellenfelet laposra nem vertünk. A készítők nem igazán törték magukat, hogy a játék előrehaladtával kissé változatosabbá tegyék ezt a meglehetősen egyszerű játékmenetet. A tárgyhasználat, a lopakodás és az alkalmankénti bossfightok sem képesek egy idő után ébren tartani a játékosban az érdeklődés pislákoló gyertyalángját. Érdekes koncepció megjelentetni egy játékot, amely egy megszűntetett tv-sorozat alapján készült (a sorozat 2000-től 2002-ig két szériát élt meg a Foxon, 42 résszel, és a főszereplő Jessica Alba az indulás évében az Év Feltörekvő Tehetsége címet is elnyerte), a játék fejlesztése közben ugyanis a sorozatot törölték. Talán éppen ez vezetett oda, hogy a játékmenet ilyen kidolgozatlan maradt. Mindenesetre ezzel a kissé cyberpunkos beütésű háttérsztorival össze lehetett volna hozni valami érdekesebbet is – ez viszont így elég gyengére sikeredett.

Draco
draco@chello.hu



MELLETTE	PEREPUTTY	ÖSSZETEVŐK	ÍTÉLET
■ Változatos harcrendszer	■ Devil May Cry *Capcom*	GRAFIKA 77	65
■ Kitűnő hangulat	■ James Cameron's Dark Angel *Sierra*	HANG 75	
■ Pontosan a kellő mértékű kihívás	■ Eve of Extinction *Eidos*	SZAVATOSSÁG 55	
ELLENE			
■ Nem igényel túl sok gondolkodást			
■ Lineáris játékmenet és pályák			
■ Apróbb technikai problémák			
	1 játékos	NTSC	WWW.DARKANGEL.SIERRA.COM



↗ KARR ellen megengedhetünk magunknak egy kis csalást


↗ Azért ez egy kicsit puritán, nem?


↗ Ez a trükk nem rémlik a sorozatból



■ A nyolcvanas évek színvonala

KNIGHT RIDER

TÍPUS AUTÓS AKCIÓ **KIADÓ/FEJLESZTŐ** DAVILEX **MEGJELENÉS** 2002.11.22. **PAL**

Szőrös mellkas, feszes farmer, pimasz stílus, és AZ a vadító pillantás. Hát persze, a nyolcvanas évek sztárjáról, a német pop egyik legnagyobb csillagáról, David Hasselhoffról van szó! Mielőtt Pamela oldalán nekifogott volna a floridai partok egyszemélyes megmentésének, hősünk egy Knight Rider nevezetű tévésorozattal lépett be a színészegyéniségek halhatatlanjai közé. *(A szerkesztőség általános véleménye szerint jobb lett volna, ha az isteni Dávid a színészegyéniségek láthatatlanjai közé került volna – a szerk)*. Aki esetleg hiányolja a képernyőkről markáns arcát, fellélegezhet – idén ősszel kerül a mozikba a Super Knight Rider 3000 című filmeposz, ahol ismét megmutatja, hogy mit is tud egy igazi férfi. A sztori szerint a lefagyasztott hőst egy évezred múlva olvasztják fel, hogy ismét megmentse a világot.

Bár a sorozat szinte tálcán kínálta magát, mégsem csaptak le rá a kiadók, néhány korai (NES, C64, Atari 2600) próbálkozást leszámítva nem ülhettünk be a legendás autóba. Ennek immár vége, mert a holland Davilex megalkotta az új évezred első Knight Rider-programját. A háttér ismerős lehet mindenkinek, aki látta a sorozatot, de a fiatalabbak (vagy szerencsésebbek) kedvéért azért összefoglalnám, hogy miről is van szó. Adott egy empátiával és emberszeretettel bőségesen megáldott milliomos, bizonyos Devon Miles, aki megalakít egy bűnüldöző magánszervezetet, a FLAG-et (csak azért sem fogom az idióta rövidítéseket megmagyarázni!). Mérnökeivel – élükön a csini (?) Bonnie-val – megterveztet egy gondolkodó-beszélő, fantasztikus képességekkel felruházott szuperautót (KITT-et), majd Michael Knight (ő a mi Davidünk) személyében kacifántos módon begyűjt egy pilótát is. Innentől kezdve a duó mindent megold, a sorozat minden részében megmentik Amerikát, valamint legalább egy festettszőke bigét.

A játékban minden fontos ellenfél feltűnik, például Garth Devon, főnökünk rossz útra tért fia, aki magával hozza Goliath névre hallgató kamionját, illetve KARR-t, a mi kocsink "ördögi ikertestvérét". Összesen tizenhat küldetést kell teljesítenünk, hogy megakadályozzuk Garth hatalomszerző akcióját. Ezek meglehetősen egyszerűek: általában követnünk kell valakit, vagy a scannerrel meg kell vizsgálnunk egy épületet (sőt, néhol kombinálják is a kettőt, ami már dupla akciónak is számíthat!). Ezek során KITT különleges képességeit kell használnunk, melyek közül a turbózás a legfontosabb. Ezzel az elénk táruló akadályokon ugrándozhatunk át, de használható arra is, hogy kicsit hamarabb érjünk oda célunkhoz (sok küldetés időre megy, egyszer versenyeznünk is kell). A történet vége felé a Knight Rider szinte platformjátékba megy át: az ugrás segítségével kell konténerről konténerre, háztetőről háztetőre eljutnunk. Ezek a részek roppant idegesítőek, mert kicentizve kell beállnunk, hogy a legnagyobb lendülettel ugorhassunk, ráadásul elég a legkisebb hiba, és máris lebucskáztunk a helyünkről. Mindössze néhányszor kell használni a két keréken való gurulást, amivel a szűk átjárókon juthatunk át, illetve egyszer egy pallón kell ily módon ágyensúlyoznunk. A játék végén kipróbálhatjuk a "Super Pursuit" gombot is, amivel elvileg hihetetlen sebességre kapcsolhatunk, gyakorlatilag ez legfeljebb 180 mérföld/órát jelent (KITT a tévében néha 300 fölé is gyorsult).

Az idegesítő platform-elemek miatt ugyan sokszor hosszú percekig el fogunk tökörészni egy-egy pályán (meg kell találni, hogy melyik ládakupacról ugorhatunk tovább), de még így sem tartott két és fél óránál tovább, hogy végigvigyem a játékot. Aztán ennyi, se többjátékos-mód, se valami videó, vagy legalább egy nyamvadt galéria, vagy visszatekintés a sorozatra – csak a küldetéseket játszhatjuk újra minél magasabb pontszámért.

Mindehhez pocsék grafika jár, legnagyobb részben szinte PSX-szintű. KITT ugyan szépen fénylik, és a képfrissítés is igen szapora, de ezen felül minden más szörnyű igénytelen. A tűz, a civil autók, a tereptárgyak, a belső nézet puritánsága, mind az előző konzolgenerációt idézik. Ráadásul a pályákat is hibákkal teli módon tervezték meg, csomó helyen kizuhanhatunk, vagy átmehetünk a falakon. Máshol meg pont ellenkezőleg: láthatatlan akadályok állják utunkat a pálya szélén: van egy hatalmas udvar, de csak a feléig mehetünk el, mert ott van az adott terület vége. Mivel KITT páncéllal van borítva, ezért nem kellett a sérülési rendszert kidolgozni, viszont ez az ellenfeleknél, sőt a civileknél is így van – ha nekimegyünk valaminek, akkor az nem igazán úgy viselkedik, ahogy kellene, hanem elszáll a messzeségbe, mintha egy papírdoboz lett volna.

A beszédek elkészítésében nem az eredeti színészek segítettek, de legalább a jellegzetes hangokat hallhatjuk. Az ismerős főcímzenét többek között techno-remixben is meghallgathatjuk – ezt meg aztán pláne nem kellett volna, bár még mindig jobb, mintha Hasselhoff bácsi ragadott volna mikrofont.

Bár nem vártam sokat a Knight Ridertől, de mégis meglepett, hogy milyen gyenge játék lett. Idegesítő, csúnya és rövid. Nem értem például, hogy miért nem szállhatunk ki a kocsiból. Az egyik küldetésben például egy helikopter-leszállóhoz kell elkeveredmünk – a sok ugrándozás helyett sokkal egyszerűbb (és élethűbb) lenne, ha Michael kiszállna, és felgyalogolna a lépcsőn. Ráadásul KITT képességei közül jó néhány hiányzik, amelyeket simán fel lehetett volna használni – a filmekben volt füstgránátja, lángszórója és olajfoltszórója. De nem, itt csak scannerezni kell, meg ugrándozni mint egy félhülye kenguru... Még a megszállott Hasselhoff-rajongók is tartózkodjanak tőle!

Grath
grath@mail.datanet.hu

MELLETTE
- ■ Két óra alatt végig lehet játszani
- ■ A játékbeli főhős nem hasonlít az igazira
- ■ Nem kötelező megvenni

ELLENE
- ■ Idegesítő és ostoba küldetések
- ■ A grafika évekkel múlja alul a mai színvonalat
- ■ Tele van hibákkal

PEREPUTTY
- ■ Wreckless *Activision*
- ■ Spy Hunter *Midway*
- ■ Knight Rider *Davilex*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	70
HANG	74
SZAVATOSSÁG	30

ÍTÉLET

49

1 játékos PAL WWW.KNIGHTRIDERGAME.COM


↗ Újabb bónusz: most már tudom visel-e bugyit ez a kis kócos...




↗ Na most akkor merre van az arra?


↗ Hé! Lángszóróval nem ér!


↗ Kifeküdtetek a zenémtől mi?


↗ ...füled érjen bokáig!

A 2D még mindig keményen állja a sarat

GUILTY GEAR X2

TÍPUS VEREKEDŐS **KIADÓ** SAMMY **FEJLESZTŐ** ARC SYSTEM **MEGJELENÉS** 2003.01.07. **NTSC**

Már jó két éve annak, hogy a Guilty Gear X napvilágot látott. Először csak a Dreamcast-tulajdonosok zenghettek ódákat a játékról, melyet többek között a nagyszerű 2D-s háttér-, és karakterábrázolásának köszönhetett, de a nagy sikerre való tekintettel hamarosan átkonvertálták PS2-re is. Nemsokára jött a csak japán játékosokat boldogító Guilty Gear X-Plus, most pedig az „igazi" második epizód, ami számos újdonsággal szolgál. Elődeihez hűen még mindig egy kétdimenziós verekedős játékról van szó, ahol különböző fegyverekkel és speciális képességekkel felruházott harcosok küzdenek egymás ellen a végső győzelemért.

Örömmel konstatáltam, hogy a játékmódok száma alaposan megnőtt. Összesen hatféle módon vághatunk neki a játéknak. A gyakorlás nagyon hasznos, ha meg akarjuk tanulni a speciális támadásokat, a Survival és a kétjátékos opció pedig nyilván mindenki számára ismerős fogalmakat takar.

Az elődben ugyebár nem volt – az egyébként a stílusban manapság már szinte alapvetőnek számító – sztori mód, itt viszont már akad és nem is akármilyen: egy egészen élvezetes, anime-képregénybe illő történetekbe invitálnak minket. Az elvesztett meneteket bármikor újraindíthatjuk, de az utolsó pálya főellenségénél mindenképpen már az első nekifutásra nyernünk kell, különben kezdhetjük elölről az egész hóbelevancot. (Talán éppen ezért lett egy kicsit rövidebb a szokásosnál, hiszen pár ellenfél legyőzése után már ott is vagyunk a főgonosznál). Akár nyerünk, akár veszítünk, a Gallery-módban megtekinthető lesz a végső csata egy-egy lencsevégre kapott jelenete. Ezt elérni azonban egyáltalán nem könnyű feladat, lévén már kezdő szinten játszva is igencsak kemények a csaták (ezek után képzeljétek el a very hard fokozatot!).

A másik újdonság, a Mission sem egy leányálom. Itt összesen 50 küldetés vár ránk, és karaktert sem választhatunk, mivel előre meg van határozva, hogy kinek és kivel kell megmérkőznie. Szerencsére a feladatokat nem kötelező sorban teljesítenünk, bármikor választhatjuk bármelyik küldetést. A gondot az okozhatja, hogy az első egynéhány még csak-csak istenes, de a tizediktől kezdve ultrabrutálhard fokozatba kapcsol a gép, és ilyenkor a kontroller is komoly veszélybe kerül... Nagyon jó ötlet, hogy nem mindig az ellenfél legyőzése a cél, néha olyan feladatokat is meg kell oldani, mint kivédekezni az adott időt, vagy egy adott ütéssel megsebezni az ellenfelet (hasonlót láthattunk már a Soul Caliburban is).

Még mindig beszéljünk egy kicsit az újításokról. A 14 visszatérő karakter mellé kaptunk négy új arcot is, mégpedig Brigitte-et, I-Not, Slayert és az ausztrál zombi Zappát (utóbbi nagyon mókás gyerek, ajánlom mindenkinek!). A bevethető fegyverarzenál szintén igen sokoldalú, harcolhatunk csákánnyal, dupla pengéjű karddal, sőt még vasmacskával is. Ezenkívül néhány új helyszínnel is megajándékoztak minket, melyek – a hagyományokhoz híven – a két dimenzióhoz képest is elég kellemesen vannak kidolgozva. Élénk, telített színek jellemzik a programot minden egyes pályáját.

A számos jó vonás ellenére a Guilty Gear X2-ben azért akadnak apróbb hibák is. Ilyen többek között a nehézségi szint eltúlzása. Ehhez kapcsolódik az is, hogy a spéci kombókat elég nehéz ellőni, ellenben a gépi ellenféllel, aki persze folyamatosan ostoroz minket a különleges támadásaival. Halkan megjegyezném, hogy a háttérgrafika sem mutat hatalmas előrelépést az elődhöz képest, ugyanakkor az is igaz, hogy talán ezen a téren már nincs hova továbbfejlődni a 2D-s megjelenítés korlátai miatt. Harcosaink azonban most is nagyon frankón néznek ki, és talán még részletesebbek, mint azelőtt. A menet közben hallható hangok színvonala is hagy maga után kívánnivalót. Mindezek ellenére véleményem szerint eddig ez a legjobb és leglátványosabb 2D-s bunyós játék, legalábbis PS2-re biztosan. Aki szereti ezt a stílust, ne hagyja ki!

Z.G.
corgan@freemail.hu

MELLETTE
- Nagyszerű karakterábrázolás
- Rengeteg speciális támadástípus
- Sok játékmód és küldetés

ELLENE
- Kicsit „érdekes" a mesterséges intelligencia
- Még mindig irdatlan nehéz
- Mindössze négy új harcost kaptunk

PEREPUTTY
- Guilty Gear X2 — *Sammy*
- Guilty Gear X — *Sammy*
- Marvel Vs. Capcom 2 — *Capcom*

2 játékos NTSC

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	83
HANG	71
SZAVATOSSÁG	78

WWW.GUILTYGEARX.COM

ÍTÉLET

80



↗ Castleween, erős szél. A kalapom még mindig tart!


↗ A tavalyi korcsolyaverseny egyik vesztese


↗ A kalapomból veszem ki magam, teccikérteni?

■ Alacsony vérnyomásra ajánlott

CASTLEWEEN

TÍPUS PLATFORM **KIADÓ** WANADOO **FEJLESZTŐ** WANADOO **MEGJELENÉS** 2002.11.29. **PAL**

Manapság már nem sok olyan gyermeket találni – akár kis hazánkban is –, aki ne tudná, mit jelent a Halloween. Az angolszász eredetű ünnep évről-évre egyre nagyobb népszerűségnek örvend, és talán egyszer még megérjük, hogy mi is cukrot osztogatunk a becsöngető apróságoknak (halleluja!). Számukra ugyanis nem másról szól, minthogy rémisztőbbnél-rémisztőbb jelmezekbe bújnak, majd kis csoportokba verődve, házról-házra járnak édességet kunyerálni. A Castleween című játékban egy ilyen halloween éji kirándulásnak válhatunk részesévé, csak pechünkre éppen egy olyanba csöppenünk, amely kisebbfajta rémálomba torkollik.



Halloween éjszakáján tehát egy csapat gyerek indul szokásos édességgyűjtő körútjára, és úgy döntenek, hogy az útjukba akadó öreg, elhagyatott házban fognak majszolnivaló után kutakodni. Ketten lemaradnak a többiektől, míg azok rohanvást sietnek a romos épületbe – mire viszont a két elcsellengett poronty utoléri társait, addigra azok teste kővé dermedve hever a ház padlóján, lelküket pedig elrabolta Bogeyman – alias Mr. Tökfej (aki persze nem más, mint a játék főellensége). A mi feladatunk lesz a halál világában szétszóródott, kóborló lelküket megtalálni, méghozzá a két elcsatangolt lurkót irányítva.

Ebből már ki is derült, hogy a játékban két karakter közül választhatunk – de egyáltalán nem a szokásos módon! Egyszerre ugyanis csak az egyikőjüket irányíthatjuk és a játék menete közben kell folyamatosan váltogatnunk köztük, attól függően, hogy éppen melyikőjük képessége jön kapóra. Egyikük Alicia, a boszorkánynak öltözött kis leányzó, másikuk pedig Greg, az ördögfióka bőrébe bújt kis legény.

Alicia-val a boszorkányok ellen vagyunk valamelyest biztosítva (később vesznek észre, így van időnk lezúzni őket). Támadóeszközünk a kalapunk, amely úgy működik, mint egy bumeráng, azaz ezt elhajítva apríthatjuk az ellenfeleket. Idővel szert tehetünk kisebb „varázslatokra" is (ez mindkét karakterre igaz), a kislánnyal például be tudjuk magunkat varázsolni a kalapunk alá, így akár a romok közti kis réseken is keresztül tudunk jutni. Erősségei a jeges varázslatok: a vizet, a lávát, és az ellenségeket egyaránt képes megfagyasztani, a jégen pedig gond nélkül csúszkálhatunk vele – viszont a tűztől óvakodnunk kell. Ha Greget választjuk, az ördögfiókák bánnak velünk előzékenyebben, és az ő fegyvere természetesen a háromágú villa. Greggel egyszerűen átsétálhatunk a tűzön, a későbbiekben pedig nyer egy olyan képességet, amellyel hatalmas ugrást hajthatunk végre. Neki viszont ellensége a jég, a korcsolyapályára tévedve egy másodpercen belül jégkockába záródunk és meghalunk. További kísérőket is kapunk az útra a kis, fejünk felett repkedő tündérek formájában, akiknek hasznát akkor vesszük, amikor sötét pályákon lámpaként világítanak nekünk. A karakterek helyenként megváltoztathatják a pályák és platformok tulajdonságait (pl. Alicia jeget csinál a mindkettejükre halálos folyóból), amit a levegőben lebegő tökfejekkel lehet elérni. Ha kék írás kering körülöttük, akkor Alicia, ha piros, akkor Greg tudja őket aktiválni. A pályákon sárga és lila, nyolcszögletű drágaköveket gyűjthetünk, az előbbi egy, az utóbbi tíz egységet ér. Ezek képezik az alapját a pontszámunknak, melyből egy bizonyos mennyiség után a karakterek közti váltások, illetve az életek száma nő. (Utóbbit a kék körben lebegő szívecskékkel is gyarapíthatjuk.)

Ellenfeleink létrehozásánál az alkotók nem nagyon szabtak határt képzeletüknek. Boszorkányok és ördögfiókák mellett találkozunk csontvázharcosokkal, szellemekkel, vámpírokkal, gonosz fákkal és még jó néhány rémséggel. A pályák igen hosszúra, nehézre és változatosra sikerültek, utunk szakadékokon át, leomló oszlopok közt, leszakadó hidakon, jégen-tűzön át, tutajon, néhol pókhálón vezet. Igaz, egy idő után újra találkozhatunk a már korábban teljesített pályákkal – a Bogeyman első legyőzése után például még egyszer végig kell mennünk a játékon, hogy végül összes társunk csellengő lelkét kiszabadíthassuk.

A játék nagy hátránya, hogy a pályákon elég kevés checkpointot találunk, annak ellenére, hogy milyen hosszúak és nehezek. A kamerakezelés pedig botrányosra sikerült. Rögzített kameranézetből követhetjük nyomon a játékot, vagyis mi nem tudjuk magunk után igazítani a kamerát. Ennek köszönhetően bizonyos helyeken – pl. szakadékoknál – nagyon nehéz a távolságokat megítélni, és jópárszor azért kell újra kezdenünk a játékot, mert sokadszorra sem sikerül a megfelelő helyről dobbantanunk. Néha pedig olyan rossz szögből mutatja a képet a képzeletbeli operatőr, hogy egyszerűen nem látjuk, mi van azon a szakaszon, amerre mennünk kellene. Azt sem mondhatjuk, hogy a szép grafika menti meg a játékot, ugyanis az – a fények ábrázolásán kívül – minden aspektusában az átlagos szinten mozog. A zene monotonitása pedig már a harmadik pályán kikészíti az embert (mindig ugyanazt az egyszerű dallamsort hallhatjuk). A nehézségi fok miatt sokkal inkább felnőtteknek, mint gyerekeknek készült játék, ami elég hamar feladja a leckét az idegeinknek. Nem árt néha felállni a gép mellől (már ha a játék külcsíne miatt nem állunk fel tíz perc múlván örökre...) – és ha egyszer sikerül végigjátszani, nem hiszem, hogy többet levennénk a polcról.

Anit@
anita@ipma.hu

MELLETTE
- ■ Ötletes a két szereplő közti váltogatás
- ■ Egyszerű irányítás

ELLENE
- ■ A kamerakezelés kritikán aluli
- ■ A zene roppant idegesítő és gyenge
- ■ Kevés checkpoint

PEREPUTTY
- ■ Crash Bandicoot — *Universal Interactive*
- ■ Donald Duck Quack Attack — *Ubi Soft*
- ■ Castleween — *Wanadoo*

ÖSSZETEVŐK
GRAFIKA	58
HANG	38
SZAVATOSSÁG	55

ÍTÉLET
54

1 játékos PAL WWW.WANADOO-EDITION.COM

NYERŐ PÁLYA

PAC-MAN WORLD 2-JÁTÉK

Közeledik a Sony Pac-Man World 2-je európai megjelenésének időpontja (február 28.), melynek alkalmából gazdára talál egy nagyon komoly póló, amely az eredeti Pac-Mant ábrázolja akció közben (még a gyártót jelző fül is Pac-Man gyártmányt jelez). Ha te akarsz lenni új tulajdonosa, mindössze annyi a dolgod, hogy felelsz az alábbi kérdésre:

MIKOR JELENT MEG AZ ELSŐ PAC-MAN JÁTÉKAUTOMATA?

1. 1980. 2. 1984. 3. 1977.

A megfejtéseket nyílt levelezőlapon vagy borítékban 2003. március 5-ig kérjük címünkre eljuttatni:



Multiplay!
IPMA Media Kft.
1300 Budapest 3., Pf. 210.

A borítékra kérjük írd rá: 'Pac-man-játék'. A játékban a 2003. március 5-ig beérkezett helyes megfejtések vesznek részt, e-mailben küldött megfejtéseket nem tudunk elfogadni.

MARK OF KRI-JÁTÉK

2003. március 21-én jelenik meg a Mark of Kri PAL-verziója. (ld. tesztünket 2002/1. számunkban) Ennek örömére a Sony remek barna sapikat vágott hozzánk. Kri jelével a homlokodon teljes biztonságban lapátolhatod a havat, ha válaszolsz arra a kérdésre:



HOGY HÍVJÁK A JÁTÉK BARBÁR FŐHŐSÉT?

A megfejtéseket nyílt levelezőlapon vagy borítékban március 5-ig kérjük címünkre eljuttatni:

Multiplay!
IPMA Media Kft.
1300 Budapest 3., Pf. 210.

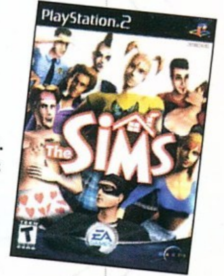
A borítékra kérjük írd rá: 'Mark of Kri-játék'. A játékban a 2003. március 5-ig beérkezett helyes megfejtések vesznek részt, e-mailben küldött megfejtéseket nem tudunk elfogadni.

THE SIMS-JÁTÉK

Kaptunk egy halom The Sims-repit is, így tehát futunk még egy nyereménykört az Electronic Arts emberszimulátora körül. Öt játék + kvarcóra kombó vár gazdára, találós kérdésünk az lenne:

HOGY HÍVJÁK A JÁTÉK CAMPAIGN ÜZEMMÓDJÁT?

A megfejtéseket nyílt levelezőlapon vagy borítékban március 5-ig kérjük címünkre eljuttatni:



Multiplay!
IPMA Media Kft.
1300 Budapest 3., Pf. 210.

A borítékra kérjük írd rá: 'The Sims-játék'. A játékban a 2003. március 5-ig beérkezett helyes megfejtések vesznek részt, e-mailben küldött megfejtéseket nem tudunk elfogadni.

Előző számunk nyertesei



THE SIMS-JÁTÉK:
A feladat az volt, hogy soroljátok fel három Sim nevét. Volt egy rakás, helyes megfejtésként elfogadtuk a ***Dudley, Fran, Pauline, Freddy, Mom, Zara, Layla stb.*** neveket.

THE SIMS PS2-JÁTÉKOT NYERT:
Fülöp Arnold, Szekszárd



MEDAL OF HONOR: FRONTLINE-JÁTÉK:
A kérdés enyhén beugratós volt, a helyes megfejtés: Ryan közlegény szerepét a filmben ***Matt Damon*** játszotta (és nem Tom Hanks, aki főszereplőként John Millert alakította, sőt nem is Jimmy Patterson, aki viszont meg a játék főhőse).

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE GC-JÁTÉKOT NYERT:
Lesz Tamás, Budapest

AUTO MODELLISTA-JÁTÉK:
A kérdés természetesen arra vonatkozott, hogy Hány autótípus van a játékban, de mivel a dög grafikusok rendszeresen copyzgatják a szöveget, így ez „Hogy autótípus van a játékban?"-ra módosult. Szerencsére ez egyikőtöket sem zavarta a helyes megfejtésben (***60***), aki pedig sajátos nyelvtani leleményünkön élcelődött (pl. Dobányi Mihály, Turáról: „Igen, van autótípus a játékban. Pápá!"), 'hülyék vagyunk, de legalább korrekt hülyék'-alapon természetesen szintén részt vett a sorsolásban. Hehe.



AUTO MODELLISTA PS2-JÁTÉKOT NYERT:
Major László, Debrecen

A nyereményeket postázzuk, a nyerteseknek pedig gratulálunk! Játsszatok most is!

Éves előfizetési játékunk győztesei

Tavaly azt a felelőtlen kijelentést tettük, hogy azon bölcs, előrelátó és fennkölt lelkületű olvasóink között, akik úgy döntenek, hogy egész évre előfizetnek kicsiny magazinunkra, egy db PS2-t, egy db Xboxot és egy db Gamecube-ot sorsolunk ki. Itt az ideje megszabadulnunk a masináktól, amelyeknek új gazdái:

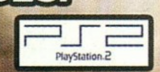


A nyereményeket ABSZOLÚT nem postázzuk, be kell fáradni érte a szerkesztőségbe. Nagy nehezen talán menni fog…







LÁTOGATÁS KORMÁNYKÖRÖKBEN

Akárcsak a politikában, az átlagos konzol-háztartásban is gyakori esemény a kormányváltás és a kormányválság. Előbbi ugyebár akkortájt szükséges, amikor az ember konzolt vált – az utóbbi meg akkor következik be, amikor az új szerzeményt kipróbálják azok a haverok, akik a beruházást anyagi eszközökkel nem támogatták... Február elején körbecsapáztunk a magyar forgalmazók környékén, és azt állítottuk, hogy mi vagyunk a nagyon fontos média bácsik, akik tájékoztatni akarják a tömegeket arról, hogy mi a helyzet a kormányfronton – így tehát adjanak nekünk mindent, amijük csak van. Az emberi hiszékenységre jellemző, hogy ezt néhány helyen el is hitték (sőt még azt is, hogy többé-kevésbé visszavisszük a cuccot!), így a jelesebb daraboknál szerzett tapasztalatokról rittyentettünk is pár sort. Ha valakit esetleg érdekel: akkor a teszthez PS2-n GT3-at, NFS-t, Auto Modellistát és a Sony F1 2002-jét használtuk; GC-n NFS-t; Xboxon pedig Racing Evoluzionét. (Ha nem, akkor is.)

Logitech Driving Force – PS2

Gyártó: Logitech **Bruttó fogyasztói ár:** Kb. 30.000 Ft **Tesztpéldány:** Media Markt (*Árkád Üzletház*)

A tesztelt PS2-kompatibilis kormányok közül kétségkívül a legkomolyabb és a legprofesszionálisabb darab. Ezen nem is lehet csodálkozni: a Gran Turismo 3 megjelenésekor a Logitech volt a hivatalos GT3-kormány szállítója, ez pedig annak egy továbbfejlesztett változata. Annál inkább meglepődtünk, amikor a dobozon büszkén virító magyar zászló alatt a következő kétségbevonhatatlan megállapítás figyelmeztetett arra, hogy: Na volant platí dvouletá záruká! Ez egy kicsit szíven ütött bennünket, és a sokkból csak az rángatott vissza valamennyire a való világba, hogy tizenhat nyelven beszél a doboz és a kézikönyv, melyből legalább megtudhattuk, hogy a force-feedback magyarul „műterhelés technológiát" jelent!) Alapból jár hozzá a pedál és egy kiegészítő, melynek segítségével – asztal hiányában – ölbe kaphatjuk, de ha erre nem szorulunk rá, örömmel konstatálhatjuk, hogy két erős műanyag bilincse biztonságosan szorítja az asztallaphoz. A külalak roppant barátságos, a cucc nagyon masszív, a fekete-sötétkék színösszeállítás nagyon csini, és persze passzol a PS2 alapszíneihez (már ha nem világosbarna a gépünk, de erős a gyanúnk, hogy ez nem túl gyakori). Az eredeti GT-kormányhoz képest újdonság, hogy helyet kapott rajta a D-pad, viszont az L3 és az R3 gomboknak még mindig nincs megfelelőjük. Kellemes tapintású gumiborítás fedi a „fogászónában", a D-pad és a négy alapgomb a kormány ívén, két kezünk hüvelykujjainál helyezkedik el (vagyis pontosan ott, ahol célszerű). Akárcsak a Saitek-kormánynál, a kormányoszlopon itt is megtalálható a két nagyméretű hátsó kar. Ha a pedálok csatlakoztatva vannak, akkor az R1-L1 funkcióját látják el, ha nincsenek, akkor pedig átveszik a pedálok szerepét – nagyon barátságos megoldás!). A pedálok elhelyezése ideális, az ellentartásuk megfelelő, és külön figyeltek arra is, hogy az erősen lenyomott pedál ne karcolja meg a műanyagot – tettek az ütközési pontra egy kis védőgumit. Abból, hogy az USB-porton keresztül csatlakozik a géphez (ergo még a kontrollert sem kell ki-be rángatnunk), már sejthető, hogy egy, a force-feedbacket komolyan kihasználó szerkezettel állunk szemben. Ez így is van, az ezt a technikát felvonultató játékokat egészen új élmény lesz így vezetni: a kormány ellenállása érzékelteti a sebességet, ütközéseknél félreránt, a különböző útfelületeken eltérő tartása van és különböző erővel ráz. Persze az ilyenféle működést kiszolgáló motor üzemeléséhez szükség van egy külön tápegységre is, a bal oldali LED jelzi, hogy feszültség alatt van a szerkezet, a jobb oldali pedig, hogy a játék használja-e a kormányt. A GT3 alapból bekalibrálja, és az általunk kipróbált összes autós játéknál megbízhatóan működött – tulajdonképpen szabványnak is tekinthető, az újonnan megjelenő játékok mindegyike biztosan támogatja. Noha az ára természetesen messze a legborsosabb, de itt is igaz a mondás, hogy a minőségért meg kell fizetni – a pénzünkért pedig jelen esetben a piacon lévő legjobb PS2-es kormányt kapjuk. Vagy egyszerűbben: „a" kormányt.



Saitek RX-500 – PS2

Gyártó: Saitek **Bruttó fogyasztói ár:** Kb. 14.000 Ft **Tesztpéldány:** Media Markt (*Árkád Üzletház*)

A Saitek kormánya egy átlagos méretű, egész pofás darab. Kékes-fekete színben pompázik, középen egy szép, dudára hasonlító domború gombbal, amely tulajdonképpen a d-pad funkcióját látja el. Pedállal együtt csomagolják – ez már csak azért is roppant fontos, mert anélkül nem is működik. A két pedál alapból az X és a négyzet gombokra van beprogramozva, és roppant sajnálatos módon ezt nem is tudjuk megváltoztatni. Ebből adódóan a menükben egyes funkciókat csak a pedálok használatával lehet elérni. Nem feltétlenül szükséges hozzá az asztal, használhatjuk az ölünkbe téve is (ennek kényelmére külön szolgál egy külön alkatrész), de ez a kiképzés formája miatt nem valami kényelmes. Egy nagyméretű, műanyag bilinccsel rögzíthetjük az asztallaphoz. A kormány masszív designja és színei is egy kicsit emlékeztetnek a Driving Force-ra, viszont attól eltérően teljesen műanyagból készült, és a kormánykeréken egy négyzetcentiméter gumifelület sincsen – így hosszabb játékidő elteltével (vagy ha közben bekentük magunkat napolajjal) már könnyen csúszkálhat rajta a kezünk. A gombok elhelyezése elég jó, és hátul középen két nagyméretű kar is található, amelyek a sebességfokozatok váltására szolgálnak. Külön energiaforrást nem igényel, mindössze a PS2 kontroller-portjához kell csatlakoztatnunk, valamint a kormányszerkezetet összekapcsolni a pedálokkal. Ennél találhatjuk a legtöbb üzemmódot, összesen öt van: digitális, Negcon (ez egy Namco-szabvány) és Dual Shock, utóbbi kettőből van Extended-mód is (ez variálja át a pedálok jelentését). A pedálokat akár használhatjuk úgy is, mintha a jobb analóg kar fel-le irányainak megfelelőek lennének. Némi probléma, hogy az üzemmódokat jelző LED mindössze háromféle módon képes jelezni az állapotát: világít/kialszik/villog és emiatt nem jelzi egyértelműen, hogy normál avagy Extended-módban vagyunk-e – ez csak vezetés közben derül ki. Ez nem egy igazi force-feedbackes kormány, csak szimplán rezeg, és sajnos a motorja sem túl erős.



Zero Dead Band Turbo Racer – PS2

Gyártó: Max Play **Bruttó fogyasztói ár:** Kb. 6.000 Ft **Tesztpéldány:** Automex Kft.

A Turbo Racer a legpinduribb kormány az összes közül. Schuerue kollega hozta be a szobába (róla annyit érdemes tudni, hogy nyaranként az árnyékában szokott hűsölni a szerkesztőség) és kb. úgy nézett ki a tenyerében, mint egy karikagyűrű. Kékeslilás színű (ezen az alapon GameCube-kompatibilis !?), nem is teljesen kör alakot formáz, inkább egy repülőgép-kormányra hasonlít. Helyt kapott rajta a dualshock kontrollerének összes gombja és egy D-pad is. Kétoldalt gumibevonatú, ez igen hasznos, ha netán izzadna rajta a kezünk. Két flipperkar is található a felső részén, ezek az X és a négyzet (vagyis általában a gáz és a fék) funkcióját hivatottak betölteni. Messziről látszik rajta, hogy fiatalabb gyerekeknek készült (vagy legalábbis lányoknak), mivel mérete miatt messziről egyáltalán semmi nem látszik rajta. Mindenesetre ebből következően egyikünk tenyerébe sem simult igazán. Egy felnőtt ember keze hamar elfárad a használatban és az irányításhoz felveendő kényszerű testtartás is elég kényelmetlen. (Tedd össze a két könyököd, közben pedig próbáld meg a kézfejeidet minél messzebb eltávolítani egymástól – na, ez az alaphelyzet.) Ugyanakkor a gyerekeknek is meggyűlhet a baja vele, mert furcsa módon a gombokat bizony kajakra kellett ám nyomni a kívánt hatás elérése végett. (Tegyük hozzá, hogy a kütyü vadiúj, tehát az is elképzelhető, hogy be kell őket egy kicsit járatni, és akkor normális szintre kopnak.) Pedál nincs hozzá, az asztalra az alján található négy (elég gyenge) tapadókoronggal rögzül (már ha lakkozott a felület). Képes a rezgésre, de a motorja elég gyenge – szinte csak az Auto Modellistánál éreztük (amelynél aztán igencsak illene rángatnia). Nevét valóban nem hazudtolja meg, holtjátéka egyáltalán nincs. Tulajdonképpen nem tud sokkal többet egy hagyományos kontrollernél. Igaz, az ára is jóval kevesebb, mint egy eredeti PS2-gamepadé... Negcon, Dualshock és digitális üzemmódokban egyaránt használható.



ForceRacer – PS2

Gyártó: X-Technologies **Bruttó fogyasztói ár:** Kb. 6.000 Ft **Tesztpéldány:** Automex Kft.

Már masszív, robosztus méretével és színpompás megjelenésével is szülőhazájára, Kínára emlékeztet. Az X-Tecnologies (ez a nevük, „h" nélkül) a ForceRacerrel megmutatta, hogyan kell időtálló kormányt készíteni, amely egyben azonnal szabad asszociációt is kínál a Kínai Nagy Falra. Fekete műanyag alapon spenótzöld gombok, kétoldalt piros gumírozással a kéznek, mindehhez az összképhez pedig egy alapból halványsárga gomb és egy tojásfehér kijelző adja a kontrasztot. Extra: a halványsárga gomb a módokhoz mérten váltogatja a színét. Digitális módban zöld, analóg esetén piros, rotációs módban pedig pajkos narancsszínűen villan a szemünkbe (sajnos utóbbi esetben a fényen kívül más életjelet nem volt hajlandó adni, akárhogyan is próbálkoztunk). A tojásfehér (vibration) kijelzőt majdnem betörtük a folyamatos nyomkodással, míg rá nem jöttünk, pusztán arra való, hogy pirosan villog, ha a kormány – úgymond – vibrál. A kormány dőlésszöge nagyjából négy-öt fokozatban variálható, így a teljes skálát lefedi a villamos- és a hajókormány állása között. Ennek beállításához két, méretes rögzítőcsavart kell elforgatni, habár nem árt, ha előtte fél évet lejár gyúrni az ember. A kormányt a pedálokkal összekötő zsinór aljzata a fő szerkezet mértani közepén található, méghozzá legelöl – így ügyesen kell a lábunkkal szteppelni, ha nem akarjuk kirántani a madzagot. Ölbe vehető cucc nincs, bár nem hisszük, hogy a gyártóján kívül bárki is szívesen babusgatná ezt a méretes és súlyos szerkezetet. Az asztalra viszont könnyen felhelyezhető, igaz, nagy helyet igényel, széltében és hosszában egyaránt. Nem bilincsekkel, hanem tapadó korongokkal és persze önnön súlya által marad fent az asztalon. A pedáljai nagyon tetszettek, mind méretüket, mind ellenállásukat, mind elhelyezésüket tekintve. A gombok szerencsére nagyon jól vannak elhelyezve, és a kormány a rezgéseket is korrekt módon adja vissza. A legnagyobb gond az vele, hogy úgy kábé tízfoknyi holtjátéka van, ami digitális módban teljesen normális dolog, viszont analóg módban már egyáltalán nemkívánatos. Egy ideig tehát nem kanyarodik semerre, utána viszont nagyon berántja a verdát – így meglehetősen egyedi vezetési stílus passzol hozzá. Mellesleg PC-hez is csatlakoztatható.



PS Compressor – PS2

Gyártó: Technology Innovation **Bruttó fogyasztói ár:** Kb. 20.000 Ft **Tesztpéldány:** Media Markt (*Árkád Üzletház*)

Nomen est omen: amikor kicsomagoltuk, olyan számú, alakú és méretű alkatrész került elő a doboz mélyéről, amelyekből egy ezermester biztosan össze tudott volna dobni egy kompresszort is. A szerkezet első pillantásra nagyon dögös, techno, cyber – leginkább a Star Trekből ismerős Enterprise-űrhajó vezérlőpultjára hajaz. Ezüst-fekete szín, mind a 360°-ban gumiborításos kormánykerék, LED-ek és gombok ezrei mindenfelé. Nemcsak a pedálból és a kormány részből áll, hanem egy külön sebváltó-kézifék kombót is (!) adnak hozzá. A kormánykerék tengelyének szöge három fokozatban állítható és rögzíthető. Használhatjuk oly módon, hogy combunk közé fogva leszorítjuk és a legmeredekebb szögbe állítjuk, de így elég kényelmetlen: a kormány sem esik kézre, és a combunkat is nagyon nyomja alul. (*Marha! A ForceRacerre ültél, nem a székre! – a szerk.*) Az asztalra rögzítést egyfelől négy tapadókorong biztosítja, továbbá egy fém rögzítőbilincs, amely szöges ellentétben áll a kormány amúgy műanyag testével. Utóbbival meggyűlt kicsit a bajunk: először is nem tudtuk pontosan bepasszírozni az erre szolgáló lyukba, ugyanis szorult benne az istenadta, másrészt erősebb húzáskor a műanyag kezdett gyanúsan szétválni az illesztéseknél. A kézifék-váltó szintén a bilinccsel és a tapadókorongokkal rögzíthető, működését pedig úgy oldották meg, hogy egy, a kormányon lévő gomb (teach) segítségével lehet beprogramozni, attól függően, hogy melyik gombot használja ezekhez a funkciókhoz az adott játék. Amellett, hogy a kormányon lévő gombok (pontosabban: gomberdők) imponálóan festenek, már csak számuk miatt is elég rosszul vannak elhelyezve: egyrészt teljesen véletlenszerűen keverték össze őket, és akad, amelyik annyira közel van a fogásfelülethez, hogy egy-egy hevesebb mozdulatnál akaratlanul is rányomunk. (Így tehát az Auto Modellistában rendszeresen szemből láttuk magunkat az utolsó helyen.) Hevesebb mozdulat egyébként is bőven akad: a rángatása annyira erős, mintha egy komolyabb földmunkán levő Zetor nyergében ülnénk. A Sony F1 2002-jében még elment a dolog, de az Auto Modellistánál már teljesen úgy viselkedett a kormány, mint Petőfi Tiszája („mint őrült, ki letépte láncát"). Ez már csak azért is fájó, mert a tapadókorongok nem túl erősek, igaz, egyúttal azt is megmagyarázza, miért is kell neki egy külön táp a „kompresszióhoz"... A pedálok pont az ellentettjét produkálják annak, amit a kormány lökéshullámai után elvárhatnánk: nagyon (NAGYON!) érzékenyek, szinte semmi ellentartásuk sincs, és túlságosan közel vannak egymáshoz, így könnyen előfordul, hogy észre sem vesszük, de mindkettőt nyomjuk egyszerre. Nem igazi force-feedbackes kormány, csak a dualshock rángatását szimulálja. Viszont Negcon-kompatibilis is.



Force Feedback Wheel – GameCube

Gyártó: Logitech **(ajánlott)Bruttó fogyasztói ár:** Kb. 16.700 Ft **Tesztpéldány:** Logitech Magyarország



A GameCube-hoz kapható Logitech-kormány tulajdonképpen úttörőnek számít, ez ugyanis az első licencelt, force-feedback technológián alapuló kormány a Nintendo konzoljához. Gyakorlatilag az előzőekben ismertetett PS2-es változat távoli rokona, de néhány érdekes különbséget meg kell említeni a kettő között. Az első és legfontosabb, hogy ehhez – számunkra igencsak meglepő módon – nem jár alapból a pedál! Azt ugyanis külön kell megvenni (ami további 6.200 Ft-ot taksál) – hogy a pedálok mire szolgálhatnak egymagukban, még találgatni sem tudjuk, mert nem ismerünk GC-re egyetlen biciklis-programot sem. (*MÉG nem! – a szerk.*) Az egész koncepció egyébként némileg leegyszerűsített a Driving Force-hoz képest. Kizárólag az alap Nintendo-kontroller gombjai kaptak helyet a kormányon, és ez annyira igaz, hogy az L és R flipperkarok a kormányon is ugyanúgy mikrokapcsolósak teljes benyomás esetén. A gombok alakja, mérete és elhelyezkedése ugyanolyan, mint a kontrolleren, egyedül a Z gomb került a D-pad fölé, de ez teljességgel érthető is. Nincs rajta gumiborítás sem, ami a PS2-változathoz képest bosszantó hiányosság. Érdekes módon, ha csak a Force Feedback Wheel van bedugva a gép indításakor, a rendszermenü nem használja a rajta lévő D-padet, így nem lehet a kis kockát forgatni és a beállításokat elvégezni. Alátámasztási jellemzőit illetően ugyanolyan, mint PS2-es testvére – jár hozzá az ölbe támasztó-szett, és ugyanúgy két erős bilinccsel rögzíthető az asztalra. Amúgy klasszikus GC-kiegészítő, mert a kormány közepén lévő Logitech-embléma lecserélhető, a dobozban még kétféle színes lap van az eredeti mellett. A jövőben megjelenő játékok minden valószínűség szerint használják a kormányt, de mivel a GC – egyelőre – nem bővelkedik autóversenyekben, itt érdemes megemlíteni az eddig támogatott játékok listáját (melyen fájó szívvel lehet észrevenni a Burnout hiányát):

- **Hot Wheels Velocity X**
  (THQ Inc.)
- **Rally Championship**
  (SCi Games/Warthog)
- **Need For Speed Hot Pursuit 2**
  (Electronic Arts)
- **Pro Rally 2002**
  (Ubi Soft Entertainment)

Adrenalin Wheel – Xbox

Gyártó: Saitek **Bruttó fogyasztói ár:** Kb. 16.000 Ft **Tesztpéldány:** Media Markt (*Árkád Üzletház*)

Örömmel üdvözöltük tesztünk első és egyben egyetlen Xbox-kormányát. Versenyzőnk ezüst-szürke-zöldes színekben pompázik és elég sok ismérvében hasonlít a Saitek PS2-es RX500-asára. A kormány fogása kényelmes, köszönhetően az egyszerű, de ízléses keréknek és a jó minőségű gumiborításnak. Egyetlen nagyméretű bilinccsel lehet az asztal lapjához fogatni, illetve ezt teljesen betekerve alkalmassá válik az ölben való megtámasztásra is. A gombok elhelyezése standard: a D-pad a kormánykerék bal felső, az akciógombok a jobb felső ívén helyezkednek el. A Start és a Back gombok kicsit messze esnek a hüvelykujjunktól, de – lévén ritkán használt billentyűk – ez nem hat túl zavaróan. A kormánykerék hátsó részén, a szokásos váltókarok (az A-nak és az X-nek felelnek meg) mellett megtalálható a fehér és a fekete gomb is. Gyakorlatilag tehát ugyanazokkal az ismérvekkel rendelkezik, mint a hagyományos kontroller. Sajnos a szerkezet a további teszt során sem győzött meg minket arról, hogy ő tulajdonképpen egy kormánykerék. Még akkor sem, ha van hozzá pedál (az L és az R flipperkaroknak megfelelő alapbeállítással) – ami jelen esetben igencsak furcsa kialakítású, lévén ugyanúgy felső csuklópánttal van rögzítve, mint a legtöbb széria személyautóban. Üzembe helyezésében nagy segítségünkre volt a rajta lévő logo – isten tudja, enélkül fordítva állítottuk volna fel... A szokatlan forma miatt sajnos nem is áll túl biztos lábakon – ha egy kicsit erősebben taposunk a gázra, az egész pedálszerkezet – támaszték híján – elfordul, ezzel lehetetlenné téve a biztos irányítást. Gyors pedálváltásoknál lábunk könnyen beakad magába a pedál nyelvébe és ilyenkor felrúgjuk az egész hóbelevancot. Ezeket elkerülendő két dologgal lehet próbálkozni: hátulról megpróbálni megtámasztani valaminek (pl. az asztalnak), vagy fogni egy bödön enyvet és jó alaposan leragasztani. (A szög nem jó, a tesztpéldányt is tönkretettük.) A kormányhoz nincs adapter, pusztán a kontroller porton keresztül kiadott gyenge erősségű jelet használja a rezgés előállítására. Éppen ezért a kb. villanyborotva erősségű remegésről mindent állíthatunk, csak azt nem, hogy valósághű vezetési élményhez juttatja a játékost... A kormány kalibrálásával is akadnak néha gondok – a Racing Evoluzione esetében például minden új versenyt azzal kellett kezdenünk, hogy totál alászedtük jobbra és balra, különben mindig elhúzott a kocsi valamelyik irányba.





GAME BOY KUCKÓ

PHANTASY STAR COLLECTION

■ Öreg RPG nem vén RPG

Kiadó: Sega **Fejlesztő:** Digital Eclipse



A legtöbben valószínűleg csak a Phantasy Star Online-t ismerik az otthoni konzolok világából, ami nem is csoda, hiszen az azt megelőző rész tíz éve, 1993-ban jelent meg (voltak ugyan mellékszálak is, de azok nem jelentek meg angolul). Tulajdonképpen ez volt „A" szerepjáték a Sega korai gépein, és a széria hatalmas rajongótábort tudhat magáénak. A Sega nemrég úgy döntött, hogy gyűjteményes formában teszik elérhetővé a régi epizódokat, hadd alkosson róla képet mindenki, honnan is indult a sorozat. Az egyik legsikeresebb GBA-s fejlesztőcsapat kapta a megtisztelő feladatot, hogy írják át a sorozat három részét a kis gépre. Hogy a fejlesztési idő minél rövidebb legyen, valójában nem is átírták a programot, hanem e helyett egy Master System-, illetve egy MegaDrive-emulátort készítettek. Ez persze azzal is jár, hogy a játékok az utolsó pixelig azonosak az eredeti amerikai verziókkal. Tartalmazzák azok minden pozitív és negatív vonásait – utóbbi a legelvakultabb rajongóknak talán még tetszik is, de szerintem azért csinosítgathattak volna rajtuk egy kicsit. Csakúgy, mint a Final Fantasyknél, az egyes epizódok itt is igencsak eltérő fejlődési és harcrendszert alkalmaznak; a háttérvilág ugyan azonos, de az egyes részek eltérő bolygókon és más-más korokban játszódnak. Én eddig csak a harmadik részbe ástam bele magam igazán, a másik két epizódot éppen csak kipróbáltam fél óra erejéig, ezért elnézést, ha azokról csak igen vázlatosan tudok beszámolni.

A sorozat első része (Master System, 1988) egy Alis nevű hölgy kalandjairól szól, aki bátyja gyilkosán akar bosszút állni. A harcrendszer (akárcsak a sorozat többi részében, a PSO-t leszámítva) körökre osztott rendszerű. Három karakterünket rengeteg eltérő fegyverrel és páncéllal ruházhatjuk fel, és néhány varázslatot is alkalmazhatunk velük. A játék érdekessége, hogy a labirintusok felfedezéséhez belső nézetet használ (ne felejtsük el, évekkel a Wolfenstein előtt járunk!). Persze ezek mezőkre vannak osztva, tehát a mozgás nem folyamatos, de ez a megoldás (amely annyi PC-s klasszikusban köszönt vissza) mégis nagyon hangulatos. Sajnos a bejárandó barlangokról, épületekről semmiféle térképet nem tudunk szerezni, így nem árt, ha jó a memóriánk – azért mankónak még mindig ott lehet egy jó öreg kockás füzetlap.

A második rész (MegaDrive, 1989) sokak szerint e gyűjtemény legjobbja, nekem a rendelkezésre álló idő alapján eldöntenem ezt még nem sikerült, azt viszont leszögezhetem, hogy elképesztő nagyságú útvesztők vannak a programban. Az eredeti MegaDrive-os verzióhoz már gyárilag mellékelték a térképeket (110 oldalon…), amik viszont a GBA-verzióból sajnos kimaradtak (mivel ezek a labirintusok tényleg iszonyú összetettek, nettel rendelkezőknek jól jöhet egy kis segítség: a www.phantasystar.net címről letölthetőek a beszkennelt térképek). Ezer évvel az első epizód után járunk, és itt is egy háromfős csapattal kell rendet tennünk néhány bolygón.

A harmadik rész (MegaDrive, 1991) különlegessége az elképesztően hosszú kaland – és ez nem túlzás: három generáción keresztül zajlik. Ez azt jelenti, hogy ha sikerült a már önmagában sem rövid történetet végigjátszanunk Rhysszel, akkor két hölgy közül kell feleséget választanunk. Ettől függ, hogy ki lesz a gyerekünk, azaz, hogy ki lesz a második fejezet főhőse. Ugyanezzel a csemetével is eljátszhatjuk, tehát a történet lezárulását négy karakterrel kísérhetjük végig. A harcokat itt már teljesen automatizálhatjuk (a második részben még csak egy-egy körre lehetett bekapcsolni az „autopilótát"), ami a normál ellenfelek ellen hatékony, viszont főellenségeknél már halálos lehet.

A három epizód nagyon hasonló jellemzőkkel bír: igen fontos lesz a tápolás, azaz városok melletti XP-gyűjtés. Mindig tonnányi gyógyitalt és méregtelenítőt kell magunknál hordani, mert a hatalmas labirintusok mélyén váró veszedelmeket csak így élhetjük túl. A programok talán legnagyobb hibája, hogy a párbeszédek igen gyengén vannak kidolgozva (vagy nagyon gyenge az angol fordítás). A harmadik részben, ahol házastársat kell választani, egyáltalán nem ismerjük meg a két lehetséges arát, mert sosem beszélnek magukról (gondoljunk csak a FF7 hasonló helyzetére…). Viszont a tápolgatást szeretők ennek ellenére igen sokáig elfoglaltak lesznek a PS Collectionnel, mert a három játék mindegyike legalább 25 órát igényel (nem beszélve a harmadik rész elágazó szálairól). Igaz, a grafika mai szemmel nézve pocsék, és a zenék is recsegnek, de aki szereti a klasszikus RPG-ket, annak ez sem tudja elrontani a játékélményt!





GRAFIKA	40	89
HANG	60	
SZAVATOSSÁG	97	

ZSEBHÍREK

■ 2003, a GBA éve?
Bizony, a kérdés helytálló – hiszen a GBA vitathatatlanul a Nintendo egyik legsikeresebb alkotása. A kereslet változatlanul hatalmas a masina iránt, a heti összesítések alapján néha még a PS2 mindent verő eladásait is utol tudja érni. Nem véletlen, hogy a Nintendo ezért igen optimista a kis masinát illetően, a 2003-as üzleti év előrejelzéseit megnövelték, ebben az évben immár – világszerte – 20 millió eladott géppel számolnak. Ráadásul jön a GBA SP, ami a cég reményei szerint hat hét alatt kétmillió példányban fog elkelni. Európában március 28-án kerül a boltokba, remélhetőleg ez Magyarországra is vonatkozik. Mivel az újság elején megpróbáltunk jósolgatni egy kicsit a nagyobb konzolok világában, itt is megpróbálkozunk ezzel: megpróbáljuk megtalálni 2003 legnagyobb durranásait (nem sorrendben).

■ Golden Sun 2: Lost Age
A Camelot fantasztikus RPG-jének nemsokára érkezik a második része, meghozzá rengeteg újdonsággal. Hőseink ugyanazok lesznek, mint eddig (ezért hasznos, ha megvan a mentett állásunk az első rész végéről), de a kaland közben újabb szereplők csatlakozhatnak, mások meg ideiglenesen elhagyják a csapatot. A varázserő forrásai ezúttal a varázskönyvek lesznek, a dzsinnek sem tűnnek el, de most csak az idézésben vesznek részt. Az eddigi négy elemi szféra mellé belép még három (fény, sötétség, pszi), ami összesen 35 lényt jelent. Állítólag a történet is komolyabb kicsit, mint legutóbb, és a játék is kevésbé lineáris.



■ Castlevania: Aria of Sorrow
A Konami sok színvonalas sorozata közül a Castlevania talán az egyetlen, amelyik az utóbbi években csak GBA-n elérhető. Az új rész az első lesz, amely a jövőben játszódik, bár ennek – pár robot-ellenféltől eltekintve – nincs sok látható hatása a játékra. Ezúttal egy Soma Cruz nevű srácot kell Drakula ellen vezetni, ráadásul új módszereket használva. Az ostor a múlté, és a szokásos alfegyvereknek is búcsút kell intenünk. Ezúttal az ellenfelek lelkét szívogathatjuk ki, amelyek mindegyike valami bónuszt jelent – új varázslatot, permanens tulajdonság-növekedést vagy éppen pár másodpercnyi sérthetetlenséget.



■ The Legend of Zelda: Link to the Past
Remélhetőleg következő számunkban már tesztelhetjük a SNES legjobb Zeldáját, ahol az lesz a célunk, hogy (tadaaam!) megmentsük Zelda hercegnőt. Hatalmas kastélyok várnak felfedezésre, trükkös feladványokat kell megoldanunk, és persze rengeteg titkos tárgyat lelhetünk föl. És bár már önmagában ez a játék is feliratkozna erre a listára, a Four Swords opcióval akár négyen is nekivágha-

SUPER MONKEY BALL JR.

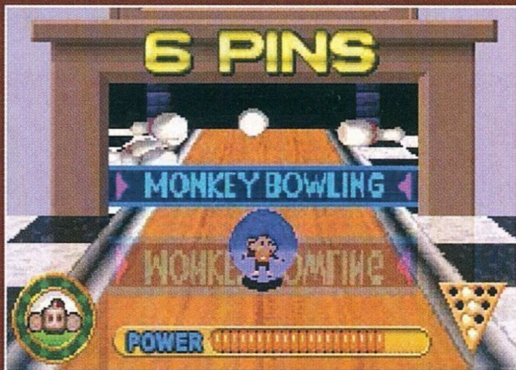
■ **Annyira nem szuper, de Monkey Ball**

Kiadó: Sega **Fejlesztő:** Realism



Őszintén szólva sosem értettem, hogy miért vannak oda egyesek az előbb a játéktermekben, majd GC-n megjelent Super Monkey Ball-játékokért. Biztos bennem van a hiba, mert a szerintem csak átlagos ügyességi játék mindenhol 90% körüli értékeléseket kapott, és az egész világot beleszámítva túllépték a másfél milliós példányszámot. Most megérkezett a GBA-verzió, ami szintén elég jó kritikákat kapott – és nekem ez sem jött be különösebben. Ezt csak azért emelem ki külön, hogy akinek esetleg szíve csücske a GC-verzió, az tudja, hogy érdemes lehet próbát tennie ezzel a játékkal is.
Aki esetleg nem ismerné, a Super Monkey Ball egy különös ügyességi játék. Egy golyót kell irányítanunk (benne egy majommal, innen a cím) a 69 különböző 3D-s pályán. Lehetőleg úgy, hogy közben minél több banánt szedjünk fel, mert ezek növelik a pontszámunkat. Nem közvetlenül a majomgömböt irányíthatjuk, hanem magát a pályát dönthetjük meg a D-pad segítségével, így kell egyensúlyozgatnunk. Legfőbb ellenfelünk nem az idő lesz (bár minden pályára limitált időnk van, de én még emiatt sosem szívtam meg), hanem a pályadesign. Kezdő fokozaton sok gondunk nem lesz, mert a pályák viszonylag egyszerűek, könnyű eljutni a célt jelző kapuig és átszakítani a szalagot. Később azonban már egyre durvább pályák jönnek, és bizony nagyon kell koncentrálnunk, ha nem akarjuk, hogy a meredek lejtők, a vékonyka pallók, az ide-oda kunkorodó pályák vagy a nagyokat lökő flipperkarok következtében lezuhanjunk. GameCube-on ez sokkal kezelhetőbb volt, köszönhetően az érzékeny analóg karnak. Itt viszont a digitális iránygombokkal kell terelgetnünk állatkáinkat, ami borzasztóan megnehezíti a helyzetet, a később megnyitható, EX nehézségi szinten pedig még ennyi esélyünk sem lesz.
Talán a minijátékok alkotják a játék legszórakoztatóbb részét, melyek között megtalálhatjuk a Majomgolfot, a Majomtekét és a Majomharcot. Az első kettő gondolom magától értetődő, az utóbbi pedig egy birkózás: le kell lökni a többieket a kör alakú porondról. Ha esetleg két példánnyal rendelkezünk a játékból, akkor kipróbálhatóvá válik a Majomverseny is, ahol minél rövidebb idő alatt kell végigszáguldani a pályákon.
Egyébként technológiai szempontból a játék jelest érdemel, hiszen nemcsak a menük és a zene, de még az egyes pályák is a GC-s verzió szinte tökéletes másai. Néhány pályát ugyan kicsit átszabtak, a legtrükkösebbeket pedig egyenesen kivágták és újakkal helyettesítették, de a nagy részük érintetlenül van jelen itt is (mármint az első részből). A D-pad alapvető használhatatlanságát tetézi a kamerarendszer, ami jónéhányszor bekavar majd. Szóval engem ez a verzió sem győzött meg, de aki egy igazi ügyességi játékra vágyik, bátran adhat neki egy esélyt.

GRAFIKA	85	73
HANG	80	
SZAVATOSSÁG	75	



CONTRA ADVANCE THE ALIEN WARS

■ **Csak erős idegzetűeknek!**

Kiadó/Fejlesztő: Konami



A Konami nem csak PS2-n élesztette nemrég újra a régi Contra-licencet, hanem GBA-ra is kiadtak belőle egy verziót. Ez azonban nem egy teljesen új játék, hanem egy furcsa keveréke a SNES-re megjelent Contra III-nak, és a MegaDrive-os Contra: Hard Copsnak. A furcsaság arra vonatkozik, hogy minden indoklás nélkül kevertek össze pályákat a két eltérő verzióból, és az olyan dolgokat, melyek extra programozást igényeltek volna, minden további nélkül kivágták a programból.
Egy Billy nevű kommandóst kell irányítanunk a Földet megszálló idegenek ellen – szóval a sztorit aztán végképp nem bonyolították agyon a Konaminál… A játék a lehető legtipikusabb iskolapéldája az oldalra scrollozó akciójátékoknak, melyek 10-15 évvel ezelőtt elborították minden konzolt, játéktermet és otthoni számítógépet (talán a PC-t kivéve).
Egymagunkban (illetve van kooperatív-mód is, de ehhez persze két kártya kell) kell megállítanunk az egész sereget, ami körülbelül olyan nehézségű feladat, mint amilyennek hangzik. Az idegenek ugyanis irtózatos mennyiségben hemzsegnek mind a hat pályán, és általában egyszerre legalább három irányba kellene lőnünk folyamatosan, ha a túlélés minimális reményét tűztük ki célnak. Ha hozzáérünk valami káros dologhoz, mondjuk egy idegenhez, egy lövedékhez, vagy valami forró dologhoz, akkor azonnal kampec – buktunk egy életet. Ugyan a normál ellenfelek irtásáért viszonylag sokszor kaphatunk bónusz életeket, mégis a lehetetlennel határos dolog végigmenni a pályákon. Főként néhány főellenségnél válik teljesen lehetetlen küldetéssé a dolog, mert ezek a hatalmas robotok általában csak egy ponton sebezhetőek, és képesek egy támadással az egész képernyőt szétégetni. Külön vicces a dolog, amikor valamilyen vezetéken kapaszkodunk, mert ilyenkor még az ugrás – amúgy sokszor életmentő – lehetősége sem áll előttünk.
Kis segítség az irtáshoz, hogy a pálya tetején néha elhaladó kis hajók extra fegyvereket szállítanak. A nyomkövetős rakéták, vagy a három irányba golyót eregető puskák kicsit megnövelik esélyeinket. A Contra III-ból ismerős, az egész képernyőt megtisztító Aura Bomb legnagyobb sajnálatunkra hiányzik a GBA-verzióból.
Mindösszesen hat pálya van a játékban, melyek tulajdonképpen csak grafikájukban és a mindenhol fellelhető két főellenség ellen szükséges taktikákban különböznek. A MegaDrive-ról átkonvertált két pálya ráadásul láthatóan rondább, mint a többi – a hátterek homályosak, és sokkal kevesebb színből állnak.
Szinte zérus mennyiségű változatosság, elképesztő nehézség és 18 tagból álló jelszavas rendszer (!) – elég durva kombináció egy játékhoz, nem? Sajnos az új Contra nem lett jó, sokkal inkább idegesítő – ha valami hasonlóra vágysz, a Turok Evolutiont tudom ajánlani, az minden tekintetben jobb.

GRAFIKA	65	67
HANG	60	
SZAVATOSSÁG	50	

MINORITY REPORT

A legkisebb kisebbség

Kiadó: Activision **Fejlesztő:** Torus



Ebben a számunkban már elolvashattad tesztünket a „Különvélemény" nagyobb konzolokra készült verzióiról, melyektől mellesleg nem voltunk különösebben elájulva. Így aztán nem is voltak nagy várakozásaim a GBA-verzió iránt, melyre nyilván kevesebb figyelem – és sokkal kisebb költségkeret – jutott, mint a PS2-, GameCube- vagy Xbox-változatokra.
Mivel az ausztrál Torus teljesen önállóan fejlesztette a GBA-verziót, ezért túl sok ismerős dolgot nem fogunk találni. Persze a háttérvilág ugyanaz, és a megváltozott John Anderton itt is őszes, de a történet másként alakul, a „nagy fordulatra" való felvezetés itt sokkal hosszabb. Ez a verzió nagyon hasonlít az Activision eddigi szuperhős-játékaira, talán csak azt leszámítva, hogy itt megpróbálták kicsit térbelivé varázsolni a helyszíneket. Ez biztosít egy kis mozgásszabadságot, ennek ellenére a tíz pályáról nyugodtan elmondhatjuk, hogy lineárisak. Ráadásul kissé unalmasak is, mert sokszor használják fel ugyanazokat a díszítő elemeket, háttérmintázatokat, legfeljebb átszínezik őket.
Igencsak meglepődtem, hogy a konzolos verziókkal ellentétben itt megpróbáltak hűek maradni a mozi hangulatához, ezért végérvényesen megölni itt senkit nem tudunk (oké, a gránátokkal esetleg, de ez azért még mindig jobb, mint a tömeggyilkosságba forduló konzolos változatok). Azért nem kell félni, nem maradunk harc nélkül, elvégre a játék során a kezdeti pisztolyunk mellé még ötféle fegyvert szerezhetünk. Ha közel vagyunk egy ellenfélhez, akkor csak suhintunk egyet, de sokkal egyszerűbb, ha távolról iktatjuk ki a ránk törő népeket. Legalábbis ez az elmélet…

A valóságban ugyanis a távolsági harc egyenesen botrányos lett, és teljesen elrontotta ezt a máskülönben jó játékot. Az L és az R gombokkal mozgathatjuk a célkeresztet, ami ide-oda ugrál minden lehetséges támadási pont között. Ebbe pedig az ártatlan járókelők is beletartoznak, így aztán néha elkerülhetetlenül eltaláljuk némelyiket (ami mínusz egy életet jelent). Ráadásul a célzórendszer semmiféle prioritást nem kezel (mondjuk hogy mindig a legközelebbi, vagy éppen a legerősebb ellenfelet fogja be), hanem általam nem felismert szisztéma szerint váltogatja a célpontokat – így aztán lehetetlen hamar kilőni a legerősebb ellenfeleket, ami amúgy nem jönne rosszul. Ez így leírva talán nem hangzik akkora bajnak, de öt perc játék már dühöngeni fogunk tőle, a pókos főellenfélnél pedig valószínűleg kihajítjuk az ablakon a GBA-t.
Pedig ezenfelül nem sok baj van a Minority Reporttal. Nem hiszem el, hogy az említett hiba a készítők, de legalábbis a tesztelők közül senkinek nem tűnt fel, azt pedig még kevésbé, hogy nehéz lett volna leprogramozni – így aztán valószínűleg direkt készítették ilyenre. Nos, nem baj volna. A grafika ugyan nem egy nagy durranás, de a zenék és a hangok a filmből vannak, és a tíz pálya is elég hosszú ahhoz, hogy ne süssem el a szokásos „Jajderövidmárezajáték!"-mormogásomat. Így azonban jobban jársz, ha az erre szánt pénzen megveszed DVD-n inkább magát a filmet…

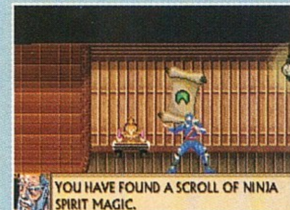
GRAFIKA	70	53
HANG	80	
SZAVATOSSÁG	50	

THE REVENGE OF SHINOBI

Ezért még bosszút állunk!

Kiadó: Sega **Fejlesztő:** 3d6 Games

Az utóbbi néhány hónapban számomra kissé meglepő módon, hihetetlen áradatban özönlenek felénk a tízéves, vagy még régebbi múltra visszatekintő játékhősök. Ez néha igazán jól sül el – lásd a Rygart előző számunkban – de a remake-ek közt bőven akad olyan is, amely felejthetőre sikerült. Sajnos a Revenge of Shinobival végleg bebizonyosodott, hogy esetenként egyenesen borzalmas a végeredmény.
Pedig a cím hallatán még nem voltak gondok, hiszen a RoS eredetileg MegaDrive-ra jelent meg és bizony hatalmas siker lett (a Shinobi-széria teljes történetét előző számunkban VZ már fejtegette). Azonban – mint később kiderült – ennek a programnak mindössze a főszereplő személyében van köze az eredetihez. Az azóta – megérdemelten – fűbe harapott 3d6 Games sikeresen tönkretette a Sega-rajongók egyik kedvencét. Nem értem, hogy miért van az, hogy egy régi játék felújítását csak úgy tudják elképzelni a fejlesztők, hogy szinte semmin sem változtatnak, hogy miért nem szeretik ellátni őket olyan elemekkel, amik mondjuk az utóbbi öt évben váltak általánosan elterjedtté. A Castlevania például minden részében megújul (mégis, a régi részek minden pozitívuma bennük van), és meg is van az eredménye, ezt jól jelzik a hatalmas eladások. A Revenge of Shinobi a kelleténél sokkal jobban hasonlít a régi részekre: balról jobbra kell haladnunk, méghozzá 25, pocsékul megtervezett, és a mai standardokhoz képest bizony ócskán kinéző pályán. Elágazások nem nagyon vannak, de ha mégis találkoznánk eggyel, akkor az egyik út tovább vezet a kijárat felé, a másik pedig általában egy házhoz. Utóbbiak hihetetlenül kopárak, mindössze néhány szétverhető ládát, és pár nehézkesen megmászható lépcsőt tartalmaznak. Logikai feladványok nincsenek, hacsak azt nem számítjuk ide, hogy néha át kell állítanunk egy-egy kapcsolót, hogy felnyiljanak bizonyos kapuk. A tüskéken kívül (amik még a házakban is vannak…) csak az ellenfelek fognak ránk némi veszélyt jelenteni – igaz, nem túl sokat, mert a mesterséges intelligencia igen gyenge. Ha egy agresszív szamuráljt meglátunk, mindössze annyi a dolgunk, hogy suhogtassunk a kardunkkal – a többit az idióta MI elintézi, szépen belegyalogol a pengénkbe. Itt-ott találhatunk surikeneket is, de ezekre nincs nagy szükség, leszámítva pár főellenséget. A házakban találhatunk varázstekercseket, melyekből természetesen különböző mágiákat tanulhatunk.
A mentést itt is jelszavas megoldással készítették el, bár némi könnyebbség (?), hogy a Contrával szemben „csak" 16 jegyből áll a kódsor. A grafika szörnyű egyszerű és kopár: az ellenfelek jószerivel csak a ruházatuk színében különböznek egymástól, tehát ilyen téren is bőven a feledhető kategóriában van a játék.





GRAFIKA	55	41
HANG	80	
SZAVATOSSÁG	50	

ZSEBHÍREK

tunk egy teljesen új kalandnak. Itt minden szörny, minden fejtörő úgy lett megalkotva, hogy azt csak több játékos, együttműködve tudja lebírni.



Pokémon Ruby & Sapphire
Bár a „pokémánia" mindig is sokkal nagyobb szabású volt, mint amit maga a játék érdemelt volna, azért a Pokémon egy jó kis tápolgatós RPG. Ahogy azt megszokhattuk, a két verzió között pusztán pár pokémonnyi az eltérés, az összesen elkapható 351 állatka nagy része mindkét kártyán rajta van. Óriási nagy különbségeket nem kell várni a legutóbbi verziók óta, a grafika maradt ugyanolyan, a fejlesztgetés is hasonló rendszerrel működik – az egyetlen nagyobb fejlesztés a négyrésztvevős harcok bevezetése.



Sonic Advance 2
Az első Sonic Advance egy pompás kis játék volt, tulajdonképpen egyetlen – ám igen nagy – hibával. Ez pedig a játék rövidsége volt, pár óra alatt végig lehetett vinni, amit ugyan lehetett tetézni a Chao-tenyésztéssel, de ez nem hozott sokakat lázba. Nos, a SA2 az ígéretek szerint ötször olyan hosszú lesz, mint az első rész, ráadásul Chao-opciókból és minijátékokból is még több lesz. Sonic, Tails és Knuckles mellé kapunk egy nyuszilányt, Creamet, akit egy kis Chao is elkísér a kalandok során.



Onimusha Tactics
Gondolom a címből mindenkinek teljesen tiszta, hogy milyen játékról is van szó. Igen: az Onimusha világában játszódó, körökre osztott stratégiai játékról. A program az Onimusha 2 eseményei alatt, bár azoktól teljesen függetlenül játszódik, a központi karakter egy Onimaru nevű harcos lesz, az Ogre klánból. Amikor a Genma-seregek lerohanják a vidéket, keresztül kell magunkat kaszabolni rajtuk, hogy hazajuthassunk. Egy csatában max. nyolc harcosunkat használhatjuk, akiknek felszerelését az ütközetek között kedvünkre alakíthatjuk.



ZSEBHÍREK

Lost Vikings
A Blizzard első játéka nemcsak a maga idejében nyűgözte le a játékosokat, de valószínűleg ez idén ismét megtörténik. Három, eltérő képességekkel rendelkező vikinget kell irányítanunk a hazafelé vezető úton, különböző világokon keresztül (Egyiptomtól egy nagy gyárig). Erik gyors lesz, Olaf pajzzsal rendelkezik, míg Baleog fogja lenyomni az ellenfeleket. A 36 pálya mindegyikén mindhárom karakterünknek együtt kell működnie.



Harvest Moon: Friends of Mineral Town
A már jól ismert Harvest Moon-formula ebben a játékban is működik: fiatal, nagyravágyó srácként kezdünk egy városban, és innentől kezdve bármit tehetünk, amit ez a környezet nyújtani tud. Növényeket kell termesztenünk, amiből előbb-utóbb összegyűlik a pénz pár állatra. Innentől fogva pedig már csak egy lépés a házasság, amihez közel 20 „célpont” közül válogathatunk. A játék összeköthető lesz a GC-verzióval, így új területek és küldetések nyílnak meg előttünk.



Lufia: The Ruins of Lore
RPG-ből sosem jöhet elég, így aztán a Lufia harmadik részét is nagyon várjuk. Három központi karakterünk lesz, akik azt kapják feladatul Rubius hercegnőtől, hogy hiúsítsák meg egy ősi, isteni hatalmú gonosz lény megidézését. A csapatba maximum öt másik figurát vehetünk fel, a csatákban egyszerre négyen vehetnek részt (de a karaktereket lehet cserélgetni). Elkaphatunk szörnyeket is, akiket aztán fejlesztgetve csapatunk ütőképes tagjaivá kell tennünk.



Tulajdonképpen a végtelenségig lehetne sorolni még az ígéretes GBA-játékokat, ám kezdünk kifogyni a helyből, ezért csak címszavakban megemlítünk még pár programot. Super Mario Advance 4, Advance Wars 2, Tom Clancy's Splinter Cell, Worms 3 (négy játékos egyszerre kukacozhat), valamint minden, ami SquareSoft (főleg a FFTA és a Secret of Mana).



CRASH BANDICOOT N-TRANCED

Crash 2. sebességbe kapcsol

Kiadó: Universal Interactive
Fejlesztő: Vicarious Visions



Körülbelül egy éve jelent meg GBA-ra az első Crash Bandicoot, és a jelek szerint elég sikeresen teljesített, ha a kiadó a folytatás mellett döntött. A feladattal ugyanazt a fejlesztőcsapatot bízták meg – így talán nem meglepő, hogy olyan nagy különbségeket nem fedezhetünk fel a két játék között.
A sztori hozza a Crashtól megszokott bugyutaságot, ezúttal Uka Uka, a gonosz maszk, illetve Dr. Nefarious Tropy (azaz N-Tropy, entrópia) kevergeti a kását. Elrabolták minden rokonunkat, ráadásul az álnok doki még egy gonosz Crash-klónt is készített. A feladat tehát adott: vissza kell csapni a gonoszoknak, hogy – körülbelül egy újabb évig – ismét béke honoljon a Crash-univerzumban.
A pályák kétharmada a szokásos sémát követi: balról indulunk, és el kell jutnunk a pálya másik szélén levő teleporthoz. Eközben persze rengeteget kell ugrálnunk és jópár ellenfelet el kell tennünk láb alól. A támadás (ahogyan azt bandicootunk korábbi játékaiban is megszokhattuk) a bepörgést jelenti, ami tulajdonképpen majdnem minden ellenfelet képes azonnal elpusztítani, és a legtöbb ládára is hasonló hatással van. Apropó ládák: ahogy azt a Crash-szériában megszokhattuk, ezek itt is igen fontosak lesznek. A legtöbbön ugyan csak almák vannak (minden századikért jár egy plusz élet), de ezekből juthatunk egy támadástól védő Aku Aku maszkokhoz, bónusz életekhez, és a checkpointokat is ezek jelzik. Vannak robbanó dobozok is, a piros, TNT-feliratúak három másodperc késleltetéssel, míg a zöld, NITRO-matricásak azonnal robbannak.
Ahogy haladunk előre a pályákon (egyébként összesen 40 van), bizonyos pontokon úgy kapunk feljavított képességeket. Tulajdonképpen minden akciónknak létezik egy feltápolt fajtája – a szokásos bepörgés helyett például Tornado Spint adhatunk elő, a szokásos dupla ugrásból pedig féltávnál rocket jump lesz. Ezek már az alapjátékban is hasznosak, de igazán akkor fogjuk őket értékelni, ha megpróbáljuk leszorítani az időeredményeinket a már teljesített pályákon (ezért különféle bónuszokat kaphatunk, például új karaktereket a kétjátékos módhoz). A többi pálya igazán sokszínű, és egyben élvezetes: tudunk vízisíelni, repülőt vezetni, repülő szőnyegről lövöldözni, és rengeteg időt fogunk eltölteni az Atlasphere-nek nevezett gömbökben. Ezeken a pályákon egy gömbbe zárva kell manővereznünk, természetesen olyan útvonalon, amelyen burjánzanak a zöld ládák…
A grafika ugyan nem kiemelkedő, de maga a játék jól sikerült (igaz, közelébe sem ér mondjuk a Yoshi's Islandnek).
Azonban ha már megvan az előző GBA-ra megjelent Crash, nem biztos, hogy érdemes lesz beruházni az újra, mert olyan nagy változások nincsenek – inkább csak javítgattak a dolgokon.

GRAFIKA	75	83
HANG	70	
SZAVATOSSÁG	85	

GODZILLA DOMINATION

Nagy szörny kis képernyőn

Kiadó: Infogrames **Fejlesztő:** Way Forward

Godzilla és népes kompániája mindenkinek ismerős lehet, hiszen pár éve még a filmvásznon is bebizonyították, hogy a méret a lényeg. Ehhez képest most GBA-n térnek vissza a szörnyek, méghozzá a GameCube-os Godzilla: DAMM-mal egyidőben (erre sajnos még nem tudtuk rátenni a mancsunkat, mindenesetre igen hasonló az ebben a számunkban bemutatott War of the Monstershez).
Az első csalódás akkor ért, amikor megpillantottam a résztvevőket. Nem a kidolgozásuk bántó, hanem a számuk – mindössze hatan vannak (plusz még Mecha King Ghidorah, aki a sztori-módban a főellenség). Ennél azért sokkal többet vártam (a Mortal Kombatban 13 harcos van, sokkal kidolgozottabb animációkkal és az itt szereplő támadások sokszorosával), ami borzasztóan kevésnek tűnik.
Egyedül játszva a sztori-mód – már ha azt történetnek nevezzük, hogy jönnek az egyre újabb ellenfelek, és mi szétverjük az arcukat a saját szörnyünkkel – nyolc ütközeten keresztül nyújt elfoglaltságot. Ezen felül van egy custom-mód is, ahol mi állíthatunk be minden opciót a résztvevőktől kezdve egészen az arénáig – elviseltem volna még néhány magától értetődő játékmódot (Survival, Time Attack).
A harcot döntött nézetből követhetjük nyomon, amelynek résztvevői egy elég gyengén kidolgozott tájon kepesztenek. Sajnos igen kevés támadási formánk van, alaphelyzetben mindössze ütni (némelyik lény ehelyett harap), rúgni, ugrani és védekezni tudunk. Ehhez jön még négy támadás, ha ugrás közben nyomjuk meg a megfelelő gombokat, vagy ha pár másodpercig lenyomva tartjuk őket.
Ezen felül kapunk még három eltérő speciális manővert, és slussz. Ez mindent egybevetve kilenc támadási forma, ami szerintem ma – bármilyen platformról beszélünk – elfogadhatatlanul kevés. A speciális támadások egyébként akkor lesznek elérhetőek, ha romboljuk a pályaként szolgáló területen található tereptárgyakat. Ez általában annyit tesz, hogy be kell gyalogolnunk a házak közé – mindössze néhány olyan erős épület van, amit többször is meg kell csapnunk a siker érdekében. Néha pusztítás közben ikonokat is felszedhetünk, melyek a szokásosak (pl. gyógyszerek), de egy különösen szemét fajta megfordítja az irányítást.







Természetesen a Godzilla Domination messzemenően támogatja a többjátékos-módot, akár négyen is nyomulhatunk. Legnagyobb örömömre ez akkor is működik, ha csak egy példányunk van a játékból. Persze minden örömben van egy kis üröm, itt például csak a címadót irányíthatjuk, ami kicsit unalmassá teszi a harcot. Ha több példányban van meg a játék, akkor persze ilyen gond nem lesz, ekkor ugyanis bármelyik lény választható. A grafika nem túl ütős, főleg a táj néz ki borzalmasan, ahol a szörnyek harcolnak. Tulajdonképpen még ez sem zavart volna, ha több lény közül választhatok – ráadásul olyan lények közül, akik legalább 20-30 mozdulattal rendelkeznek.

GRAFIKA	70	69
HANG	70	
SZAVATOSSÁG	80	

MULTI PLAY! DVD-BORÍTÓ

HÍREK

TRAILER

VIRTUA FIGHTER 4: EVOLUTION .... [PS2]
CAPCOM GC-JÁTÉKOK .... [GC]
RESIDENT EVIL ONLINE .... [PS2]
HALO 2 .... [XBOX]
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN .... [PS2, XBOX]
SUPER MONKEY BALL 2 .... [GC]
RAYMAN 3 .... [PS2, XBOX, GC]
MYSTIC HEROES .... [PS2, GC]
VEXX .... [PS2, XBOX, GC]
CRIMSON SEA .... [XBOX]
KUNG FU CHAOS .... [XBOX]
RACING EVOLUZIONE .... [XBOX]

TESZT

PRIMAL .... [PS2]
PANZER DRAGOON ORTA .... [XBOX]
SLY RACOON .... [PS2]

TIPPEK

DEVIL MAY CRY 2 .... [PS2]

CHEATEK

PS2 - XBOX - GC

EXTRA

ÚJ GAZDA A RARE-NÉL
GAME BOY EGYVELEG
ÍGY KÉSZÜLT A PRIMAL
VIRTUA FIGHTER REKLÁM















MULTIPLAY! DVD 2003/3



TESZT	TESZT	TIPPEK	TRAILER	EXTRA
				
PRIMAL	PANZER DRAGOON ORTA	DEVIL MAY CRY 2	KILLER 7	A RARE XBOXON

Ennek a számnak vége...

...de hamarosan jön a következő, ami

2003. március 21-én

jelenik meg.

Következő számunk tartalmából:


.HACK


MALICE


RACING EVOLUZIONE


RESIDENT EVIL 0



SWORD OF THE SAMURAI


VEXX

MULTI PLAY!

IMPRESSZUM

Szerkesztőség:
Főszerkesztő: Kiss László
Szerkesztő: Vári Zoltán
Szerkesztő: Bényi László
Szerkesztő: Kozma Zoltán
Grafikai tervezés és tördelés:
Varga Balázs és Müller Mihály
DVD munkatárs: Branyiczky Gábor

A szerkesztőség címe:
1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: 350-8179
E-mail cím: multiplay@ipma.hu

Kiadó:
Kiadja a G.F.H Kft.

A kiadásért felel:
a kiadó ügyvezetője
Készült az IPMA-Media Kft. közreműködésével
Ügyvezető igazgató: Ali Mehdi
Lapigazgató: ifj. Ivanov Péter
Titkárság: Horváth Mónika
Tel./fax: 350-8004

Hirdetésfelvétel:
IPMA-Service Kft.
Üzletkötő: Szakács Gábor
Mobil: (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing:
Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

Terjesztés:
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Fehér Ildikó
Mura Eszter
Kerbolt Pál
telefon: (36-1) 349-4768
terjesztes@ipma.hu

Megjelenik havonta, ára 1494 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben:
IPMA-Service Kft.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
fél évre: 6275 Ft ,
egész évre: 12550 Ft

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Montírozás és nyomás:
Veszprémi Nyomda Rt.

ISSN 1588-9319